WWW.JOKER.SI

176

MAREC 2008, 5,80 EUR

Joker

SAN FRAN

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

WONDERCON

GEFORCE 9

PUŠKA WII ZAPPER

Pure 3 v 1,
pokažite svojo najčistejšo kožo.

NOVO
GARNIER PURE 3 v 1

S CINKOM ZA URAVNAVANJE SEBUMA IN GLINICO PROTI MASTNEMU LESKU KOŽE.
TRIJE UČINKI V ENEM:

1. ČIŠČENJE
Koža je očiščena

2. PILING
Ogrci so odstranjeni

3. MASKA
Koža se ne sveti

Koža še tri dni ostane zdrava in popolnoma čista. Drugi jo opazijo, vi jo občutite.

> www.garnier.com

Misli nase.
GARNIER

L'OREAL Slovenija d.o.o., Stoženska [illegible] 1000 Ljubljana

HP priporoča Windows Vista® Business

VSI GA IMAJO.
ZAKAJ GA NE BI IMELI ŠE VI?

izbor bralcev
TRUSTED BRAND
2007
Reader's Digest

Prenosni računalnik HP COMPAQ 6710b

Priporočena cena* (z DDV):

974,00 €

- **Procesor Intel® Core™2 Duo T7250 (2 GHz)**
  Intel® PRO/Wireless LAN 802.11 a/b/g
- **Originalni Windows Vista® Business SLO**
- ***Microsoft® Office 2007 Ready***
- Pomnilnik 1 GB DDR2 667 MHz (1 slot prost)
- Trdi disk 160 GB SATA 5400 rpm
- Dvoslojni pogon DVD+/-RW
- Zaslon 15.4'' TFT WXGA 1280 x 800
- Grafična kartica Intel® MGA X3100 z do 384 MB deljenega pomnilnika
- Čitalec prstnih odtisov
- Vmesnik Bluetooth
- Vgrajen varnostni čip TPM
- Garancija: 1 leto

Prenosni računalnik HP COMPAQ 8510p

Priporočena cena* (z DDV):

1.436,00 €

- **Procesor Intel® Core™2 Duo T7700 (2,4 GHz)**
  Intel® PRO/Wireless LAN 802.11 a/b/g/n
- **Originalni Windows Vista® Business SLO**
- ***Microsoft® Office 2007 Ready***
- Pomnilnik 2 GB DDR2 667 MHz
- Trdi disk 160 GB SATA 5400 rpm
- Dvoslojni pogon DVD+/-RW
- Zaslon 15.4'' TFT WSXGA+ WVA 1680 x 1050
- Grafična kartica ATI Mobility Radeon X2600 z 256 MB lastnega pomnilnika
- Čitalec prstnih odtisov
- Vmesnik Bluetooth
- Vgrajen varnostni čip TPM
- Tehnologija Intel Centrino PRO
- Garancija: 3 leta

Prenosna delovna postaja HP COMPAQ 8710w

Priporočena cena* (z DDV):

1.967,00 €

- **Procesor Intel® Core™2 Duo T7700 (2,4 GHz, 4 MB L2 cache, 800 MHz FSB)**
  Intel® PRO/Wireless LAN 802.11 a/b/g/n
- **Originalni Windows Vista® Business SLO**
- ***Microsoft® Office 2007 Ready***
- Pomnilnik 4 GB DDR2 667 MHz (en prost slot)
- Trdi disk 200 GB SATA 7200 rpm
- Dvoslojni pogon DVD+/-RW
- Zaslon 17'' TFT WUXGA WVA 1920 x 1200
- Grafična kartica NVIDIA Quadro FX 1600M s 512 MB lastnega pomnilnika
- Čitalec prstnih odtisov
- Vmesnik Bluetooth
- Vgrajen varnostni čip TPM
- Tehnologija Intel Centrino PRO
- Garancija: 3 leta

www.hp.com/si/pametneresitve
www.hp.com/si/partnerji

HP je zmagovalec raziskave Trusted Brand (Zaupanja vredna blagovna znamka).

*Ta oglas ni namenjen ponujanju ali zbiranju ponudb za oglaševano blago, temveč le osnovni informaciji morebitnim interesentom. Vse navedene cene so le priporočene maloprodajne cene proizvajalca. Družba Hewlett-Packard d.o.o. ni ne distributer ne proizvajalec blaga iz oglasa. Vse proizvode prodajajo distributerji in prodajalci, zato se lahko dejanske prodajne cene razlikujejo od priporočenih maloprodajnih cen. Za konkretno ceno se prosimo v vsakem posamičnem primeru obrnite na svojega distributerja ali prodajalca. Priporočena maloprodajna cena ne pomeni fiksne prodajne cene ter ne predstavlja najnižje prodajne cene na trgu.

© 2008 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Vse pravice pridržane. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, and Xeon Inside so blagovne znamke ali registrirane znamke v lasti družbe Intel ali z njo povezanih družb v ZDA in ostalih državah. Microsoft, Windows in Windows Mobile sta registrirani znamki v lasti družbe Microsoft Corporation ali z njo povezanih družb v ZDA in ostalih državah. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zalog. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Hewlett-Packard d. o. o., Tivolska cesta 48, 1000 Ljubljana.

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 176
marec 2008
http://www.joker.si
naklada: 16.500 kosov

GOSPOD JE ZAVRISKAL
se v hlače podriskal

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN GOVORNI UREDNIK
David Tomšič

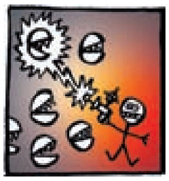
DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

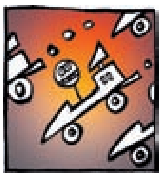
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matej Jan

LUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case,
LordFebo, Luni,
Navi, Sneti,
Retro, Yohan





OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

© Vsebina revije je avtorsko zaščitena. Pretipkavanje člankov, povzemanje misli v pridobitniške namene, fotokopiranje ali skeniranje se kaznuje s trajno kastracijo z zarjavelo in v žabjo slino namočeno britvico! To velja tudi za APZ, zato se aktivisti in predsedniki tega držite, če ne boste evnuhi postali!

Če to prebereš, imaš dobre okularje. To pa zato, ker veliko drkaš. Ali ješ korenje. Ali oboje.

OZNANILA

FANTJE, KAJ PA POČNETE V SAN FRANCISCU?
OK, KAKORKOLI, LEPO SE IMEJTE ŠE NAPREJ ...
PONOSNO SMO PRIŠLI NA *GAME DEVELOPERS CONFERENCE!*
#$%@#€?

HOOTERS BAR – KAKO V ENI POTEZI ODŽENEŠ SIMPATIČNO MLEKARICO. (NAVI MEDTEM RAZSTRELJUJE ŠKOLJKO.)

IGROVJE, KONZOLEC

Audiosurf	36	Sudden Strike 3	53	Devil May Cry 4 (konz.)	72
Imperium Romanum	37	Sins of a Solar Empire	54	Zack & Wiki (konz.)	73
Armageddon Empires	38	Hour of Victory	58	FIFA Street 3 (konz.)	74
Turning Point	40	Helldorado	58	Battalion Wars (konz.)	74
Soldier of Fortune	40	The Sims 2: Free Time	59	Bladestorm (konz.)	75
Sinking Island	42	Sam & Max: Chariots of the Dog	59	Army of Two (konz.)	76
Obscure 2	44			Lost Odyssey (konz.)	77

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

32 gigahercev *Intelov osemvaljnik, no, osemjedrnik, ki je kao namenjen igričarjem. Mar res?* 60
Radeoni 3000 *Testis zadnje generacije radeonov z rahlo zamudo. Kriv AMD, ne Luni!* 62
Geforce 9 *Testis zadnje generacije geforca. Ekskluzivno! Kriva Nvidia in Luni!* 16

PREOSTALNIK

Gikovska tržnica *Obiskali smo WonderCon. Prihodnje leto: Jokerjeva ekskurzija.* 18
Game Developers Conference 2008 *Kaj so na svojem zboru povedali razvijalci?* 24
Vojne igrovihre *Zakaj filmi vojno obravnavajo drugače od iger?* 30
Svetloba na koncu cevi *Prišla je nova Nintendova puška, zato povlečemo anale.* 68
Kje so vse e-knjige? *Človek iz založniškega biznisa pove bukvarsko stališče glede e-knjig.* 86

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak	5	Slikosuk	89
Uma Turban	34	Štorija	91
Đapanezarka	90	Kražka	92
Črkožer	88	Crtič deluks	94

OGLAŠEVALCI

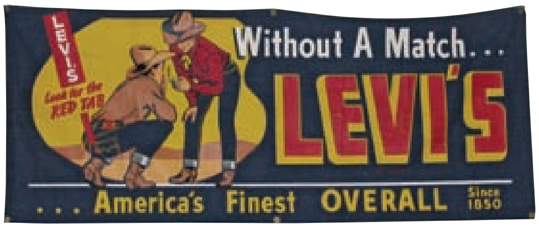
Anni	17	HP	3	Mobitel	85	Simobil	96
Bofex	33, 79	Kolinska	63	MTV	43	Sisplet	64
Cenex	65	Kolosej	43, 57	Nikkon	13	Threeants	95
Colby	39	Leloo	83	Nivea	21		
Garnier	2	Mladinska knjiga	88	Puma	23		

Na naslovnici je prizor iz San Fierra, delu širšega ozemlja Gay Area.

Dobršen del JCTja je prejšnji mesec poletel čez Lužo, konkretno v San Francisco na Gaym Developers Conference. Za uvodnjak se tako spodobi, da razdre kako homofobično šalo in straniščnohumorno prigodo. Vendar najprej nekaj historično-zanimivostnih besed.

Zlata mrzlica

Drugo največje kalifornijsko mesto je svoje ime dobilo po srednjeveškem svetniku Frančišku Asiškem, kateremu v čast so Španci koncem osemnajstega stoletja, ko jih je raziskovalni duh prignal na zapadno stran Novega sveta, zgradili samostan. In bajta še vedno stoji, dasiravno zavoljo popolne prenove in sijoče fasade ne kaže svojih dobrih dvesto let. Od Špancev so ozemlje prevzeli Angleži, nato je prešlo pod Mehiko, naposled pa so ga 'odkupile' ZDA. Kaj prida se tam vseeno ni dogajalo, o čemer priča podatek, da je dvesto vandrajočih mormonov leta 1846 podvojilo tamkajšnji živelj. Toda prava rast se je pričela dve leti kasneje, ko je prebivalstvo v enem samem letu naraslo s 1000 na 25.000! Razlog je bila zlata mrzlica, ki jo je januarja 1848 spočela najdba zlata v bližnji Ameriški reki. V par letih se je v iskanje sreče podalo prek 300.000 pustolovcev. Kalifornijske sanje so se nekaterim uresničile, saj je bilo žlahtne kovine precej, a prav tako jih je veliko tam pustilo najmanj zdravje, če že ne življenja. Za nameček je bil neposreden učinek velikega priseljevanja dobesedno zdesetkanje indijanskega življa. Ampak o Divjem zahodu bom ob kaki drugi priliki; v temle pisanju je zlata mrzlica pomembna zato, ker je botrovala ustroju San Francisca, kakršnega poznamo danes. Novodošle množice so potrebovale spremljajoče dejavnosti, zato je bila trgovina velika priložnost, prav tako bančništvo. To so bili temelji današnjega komercialnega središča mesta in sila uspešnih sanfrančiškanskih bank. Na tak način se je med drugim pričela kariera nekega nemškega priseljenca po imenu Levi Strauss, ki je tamkaj odprl trgovino na drobno in iskalce sreče opremljal s ponvami ter fižolom. Naključje je hotelo (vsaj tako veli legenda), da je dobil na zalogo veliko balo denima, ki se je izkazal za prešvoh za šotore, zato ga nihče ni hotel. Drugo naključje je naokoli pripeljalo krojača in geja Jacoba Davisa, ki je iz dotičnega blaga poskusno sešil več parov 'revolucionarnih' hlač. Med opazovanjem moških (riti) je namreč uzrl neprestano strgane gate zlatokopov in prišel na idejo, da šibke dele ojača s kovinskimi zakovicami. Rečeno storjeno in izdelek se je izkazal za uspešnega. Žnidar je v iskanju kapitala z Levijem sklenil španovijo in skupaj sta patentirala zamisel netkov ter spočela proizvodnjo prakavbojk, ki se jih je kmalu prijel vzdevek Levi's. Zmotno je torej prepričanje, da je farmerice izumil Levi Strauss. Njegove edine škarje in platno so bili dolarji, s katerimi je spočel biznis. Štorija, enaka McDonaldovi, torej: v nesmrtnost se je zapisal investitor in ne resnični avtor. Danes se korenin levisk spominja dvosobni muzejčič v glavnem štabu tvrdke Levi Strauss & Co. v centru mesta. Srednje zanimivo, a je konec koncev pri roki in zastonj. Za kupce teh kavbojk bolj privlačna je edinstvena storitev tamkajšnje štacune. Da bi se džins kar se da oprijel telesa, kupca z njim na zadnjici zadegajo v krop in ga kuhajo, dokler se material optimalno ne prilagodi slehernemu ritnemu turu.



Leviske danes na riti nimajo več netov, saj so upoštevali pritožbe, da ostri robovi poškodujejo sedeže in sedla.

Med gledanjem obzorja Svetega Frančiška, bodisi z morja, bodisi s kakega od mnogoterih kucljev, med stolpi izstopa stolpnica Transamerica. Ne samo zato, ker je s svojimi 260 metri najvišja zgradba v mestu, marveč na račun edinstvene piramidaste oblike. Na žalost noben od nebotičnikov nima možnosti povzpetja na vrh.

Pomembno za mesto v razvoju so bile dobre trgovske poti, zlasti z vzhodom, kar je pomenilo železno cesto. Za izgradnjo je 'railroad tycoon' uvozil par deset tisoč Kitajcev, katerih zapuščina je znameniti Chinatown, največja kitajska enklava onkraj Zidu. Če ne oboževaš kitajske robe, kakršna so opanke, fortune cookiji in napihljivi Brus Li s pomenljivimi orifikami, je obisk vreden le zato, da se pofočkaš in narediš nekaj posnetkov njihovih kičastih butikcev. Spričo specifičnega prebivalstva je proslavljen še en okraj, in sicer Castro, kjer so našli svoj raj ritopiki in ostali slični devianti. Korenine segajo v obdobje zlate mrzlice, ko so bile joške bolj redke od zlatih kep, sklanjanje pa neprestano. Dodatno je k stopnji toplovodarstva pripomoglo liberalno hipijevsko gibanje in svobodomiselni ter zato ustreljeni župan George Moscone, po katerem je dobil ime glavni sejemski prostor. San Francisco je dandanes mesto z največjim deležem gejev na svetu, uradno 15-odstotnim, neuradno četrtinskim. Idealen trg za našega Leder Šerifa. Neposredna posledica tega, človeški vrsti nekonstruktivnega udinjanja je odsotnost dobre štacune z igračami. Verjeli ali ne, mesto z milijon prebivalci ima dve nikakvi igračasti trgovini, ki se lahko skrijeta pred Trstom ali Celovcem. Bojda je bil nekoč v downtownu Toy'R'Us, a je propadel. Z Navi, ki je enako otročja, sva se zato morala po igrače voziti petdeset kilometrov južneje v San Mateo! Važno, da imajo vse blagovnice dobro živeče oddelke za gay books, gay movies, gay food ... Ped ... geji!

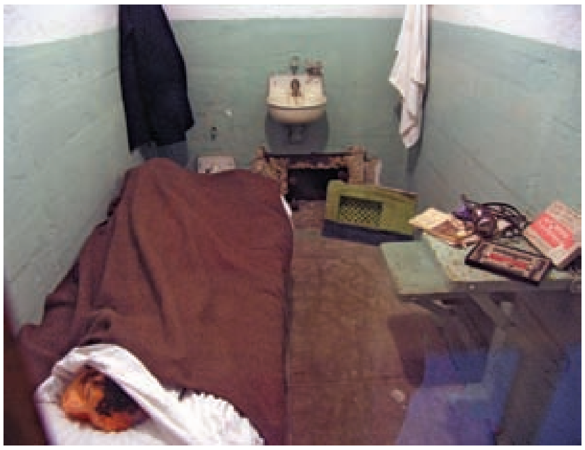
SPANK ME
BIKINI
FOR THE NAUGHT
WHO NEEDS DISC
Lasts a Lifetime!
BORN GAY
NON-GREASY
BORN GAY
SLIPS RIGHT OUT OF THE CLOSET
Lasts a Lifetime!
Net Length - 6"

Zastave ponosa so vsepovsod. Če je komu kljub strpnosti nerodno stopiti iz omare, mu pomagajo tablete ...

Alcatraz

Nazaj v devetnajsto stoletje. Ker je mesto bogatelo, ga je bilo treba zavarovati, zlasti zato, ker je bil zatok San Francisca pomembna strateška točka celotne regije. Zato so postavili tri topovske utrdbe, dve ob ustju zaliva in tretjo na notranjem otočku, ki so mu Španci zaradi kolonije pelikanov rekli Isla de los Alcatraces. Trdnjava je na prehodu v dvajseto stoletje pričela rabiti kot vojaška tranča, nakar so jo v tridesetih letih predelali in posvetili v državno kaznilnico za najhujše primere. Družba je namreč tak objekt potrebovala, saj sta zlom gospodarstva in prohibicija močno povišala stopnjo kriminala. Mrzla ječa na morju se je zdela posrečena kazen in preteče svarilo. Ustanovo so zaprli marca 1963., malo zaradi posodobljene doktrine o spametovanju zločincev, predvsem pa zavoljo obratovalnih stroškov. Z izjemo 18-mesečne simbolične indijanske zasedbe leta 1969 – otok bi naj po neki stari pogodbi pripadal plemenu Sujev – je Alcatraz odtlej brez prebivalcev, a odprt za turizem. Izlet je vsekakor obvezen za slehernega obiskovalca mesta, saj je

Pogled na sever, na zaliv. Pacifik je levo skozi Zlate duri, desno in proti jugu se razprostira obsežna Gay, ahem, Bay Area, tale skala lučaj od obale pa je D Skala, Alcatraz. Kar težko verjeti, da je problem preplavati dobra dva kilometra do obale. Niso težava (redki in nenapadalni) morski psi, pač pa tokovi.



Moč je videti tudi celice z 'izžličeno' prezračevalno loputo in izpod odeje kukajočimi lutkastimi glavami, ki so jih trije junaki uporabili za prelisičenje paznikov. Ali jim je s splavom iz dežnih plaščev uspelo premagati močne in mrzle tokove, se zatrdno ne ve, vendar najdba ostankov plovila na bližnji obali in eksperiment v oddaji Mythbusters pričata o verjetni uspešnosti. Po dogodku so kasneje na licu mesta posneli legendarni film Beg iz Alcatraza s Clintom Eastwoodom v glavni vlogi.

Kako elegantno položen kabel. V parku pred mostom je razstavljen primer 92 centimetrov debele glavne zajle, sestavljene iz 27.572 žic. Dolžina visečega mostu je vedno pogojena z višino stebrov. Ta merita 227 metrov. Fantastična konstrukcija, prav zares.

sprehod po kaznilniških prostorih nad pričakovanji. Ogled, ki z ladijskim prevozom vred košta 24 dolarjev, vzdušno prikaže zaporniški vsakdan in med ostalim razloži oba večja (poskusa) pobega. Najbolj pogosto vprašanje obiskovalcev Skale je, v kateri celici je sifilis prešteval najslavnejši jetnik Al Capone. Ker so Brazgotinca večkrat premestili, nekajkrat v samico, enoznačnega odgovora ni.

Še bolj kot po Alcatrazu je mesto Svetega Frančiška prepoznavno po rdečem visečem mostu, poimenovanem po ožini, ki jo prečka: Golden Gate. Ob odprtju leta 1937 je bila to daleč najdaljša tovrstna brv na svetu, s 1280 metrov dolgim lokom. Danes je na devetem mestu, a še vedno nadvse mogočna. Za nas toliko bolj, ker v okolici takih objektov sploh nimamo. V severni smeri je prevoz po tripasovnici zastonj, medtem ko za v mesto mostnina znaša pet dolarjev. Najbolje se pak veličastnost vidi z morja. Naslednja znamenitost San Francisca, često uporabljena v filmih, so njegove klančine, ki jih premaguje spominski tramvaj oziroma cable car, kot mu pravijo. Vožnja z baje najdlje operativnim z zajlo vlečenim vozičkom ni višek udobja in hitrosti, je pa seveda turistična nuja. Itak ima le eno traso, iz strogega centra v poznani in oblegani Fisherman's Wharf. Slednji kraj, torej Ribičev kej, nima dosti veze z ribištvom, saj tam ni ne ribarnice, ne ladjic, ne ljudi, ki bi ribarili s pomola. Gre za turistično mešanico trgovinic, muzejev, prežvekovalnic, uličnih zabavljačev in pretirano bazdljivega odorja tamkajšnje specialitete, rakovičjega brodeta, postreženega v krušni skodeli. Izpostavitve vreden je sloviti Pomol 39, pod katerim so se leta 1989 čez noč pričeli zbirati morski levi, ki so odtihmal zaščitni znak pre-

Cable car ni nima lastnega pogona, marveč ga vleče v srednjo špuro položen kabel. Čeprav so klanci hudi, adrenalinska vožnja žal ni. Je pa moč viseti z njega in se izogibati mimo vozečim.

HOT CLAM CHOWDER
HOT
CLAM CHOWDER

Rakovičja župa je specialiteta Fisherman's Wharfa. Ne za nos.

Ribičevo nabrežje je okoliš za turiste. Poleg kalifornijskih levov so tam še akvarij, muzej voščenih lutk, Ripleyev muzej saj-ni-res-pa-je, podmornica ...

Na Nabrežju je enkraten (in zastonjski) Musée Mécanique, muzej igralnih avtomatov, toda videoiger je v njem le za vzorec, dočim so osrednja zanimivost mehanski zabaviščniki, stari celo sto in več let. Za povrhu vsi delujejo: zadegaš zlot in špilaš ali zijaš.

dela. Ali so te lenoritne živali tja pregnali veliki beli in orke ali tistoletni potres, so zgolj ugibanja. Čeprav ne uganjajo vragolij, večinoma spijo in ne marajo božanja, so čisto fajn za videti. Iz podobnega materiala in takisto za zrtje brez šlatanja so tudi joške od kelnarc v bližnjem baru Hooters, v katerem je z radostjo in nasmehom na ustnah obedovalo tri četrt naše odprave. To ni nikakršna ciparna, da ne bo pomote, le pivnica, v kateri strežejo simpatične prsate mladenke v značilnih oprijetih belih majčkah in oranžnih minimalkah. Frače obvladajo svoj posel, saj se pri sprejemanju naročil ali iz ljubega dolgčasa prav nemarno sklonijo nad mizo ali počepnejo predte, tako da jim lahko med jozeljni vidiš vse do popka. Ko ti pir nalivajo med vrtenjem hulahupa, ti res ni žal petaka za pinto buda. Hooters je seveda vseameriška veriga in ne sanfrančiščkanska posebnost, a jo omenjam, ker je boljša izkušnja od marsikatere 'turistične' atrakcije.

Blišč in beda ter šitoarji

San Francisco je eno lepših ameriških mest in vsekakor najbolj privlačno v Kaliforniji. Turistu prijazna sta predvsem njegova relativna majhnost in jedrnatost, kajti središče, kjer je večina zanimivosti in štacun, je jasno in lahko prehodljivo. Downtown Los Angelesa je recimo posloven in dolgočasen, zato je moč šopingirati zgolj v trgovskih središčih na različnih koncih razpotegnjene metropole. Še vedno pa je Frisco ameriško, mlado in od začetka dobro zamišljeno. Za nameček ga je leta 1906 kar pol minute tresel močan potres, česar ni podrl, pa je uničil strahovit štiridnevni požar, ki je sledil. Mesto so zato praktično formatirali in ponovno splanirali ter zgradili. Nič čudnega, da je stereotipno simcityjasto: mreža štiripasovnih enosmernih mestnih cest.

Kljub presenetljivo čistim ulicam, sijočim pročeljem in slikovitim bivalnim bajticam pa je nemogoče spregledati ameriškosti prebivalcev, tiste v slabem pomenu besede. Preveč ljudi je (za nas) kratkomalo grdih, kakor se to čudno sliši, najsi gre za dvakrat žgane mehiške rođote, ki so ne glede na spol in starost vsi po vrsti meter šestdeset, čokati in kosmati; v šotorskih krilih racajoče debeluhaste barbapape, ki ti vožnjo s tramvajem spremenijo v 2D pustolovščino; ali nenazadnje brezdomce, klošarje in pohabljene vojne veterane, ki beračijo na vsakem vogalu. Ne rečem, mešanje barv in ras botruje marsikateremu eksotično lepemu primerku, toda preveč je estetskega podpovprečja. Življenjske navade, v prvi vrsti prehrana, imajo gotovo nekaj pri tem, vsaj pri tistih, ki so videti kot jabbe ali nasedli kiti. Klonirana, domala plastična zelenjava in sadje, hamburgerji, gaziranke, jajca iz tetrapaka in cuker v vsaki drugi jestvini, vključno s kumaricami, majonezo, kruhom in salamo, pač naredijo svoje. Zato ni čudno, da je farmacevtska branža na oni strani Luže eden največjih oglaševalcev.

Za razliko od Los Angelesa, kjer se okoli tistih nekaj nebotičnikov zvečine razprostirajo ciganska naselja, ki so slabša od našega Tomačevega, so bivalni okraji San Francisca lepi, urejeni, bajtice pa brez izjeme raznolike, pisane in dodelane.

S tem, ko propada prebivalstvo, gre v ritno smer tudi družba in celotna država. Tega se na prvi pogled resda na opazi in ZDA so za tujca še vedno lunapark in trgovinski raj, kjer lahko dobiš največ od kateregakoli svetovnega trga. Domišljija ni omejitev, kajti vedno znova sem presenečen nad ponudbo, ki jo presega. Ampak strelski incidenti – veliko jih ne pride v evropske medije – ne jenjajo in zunanji nevidni sovražnik je očitno povsod, zato je nadzor temu primeren ter čuten. Dolar je na nižku in še vedno pada. Leta 2000 je bil vreden 1,2 evra, zdaj velja le še 0,65 našega krajcarja. Vseeno Ameriki vsa čast, da ohranja nizke davke (kalifornijski je 8,25 %) in ne viša cen sorazmerno. Mcchicken je na primer okrogel dolar (plus davek) – 0,71 EUR v primerjavi z našima dvema in pol. Primerljive kavbojke, superge, lego kocke in Applova roba imajo enako postavko tam in tukaj, le valuta je druga. Bencin, ki se je na grozo Američanov strahovito podražil, velja 3,4 dolarja za galono – 0,61 EUR za liter proti 1,1 EUR na Petrolu. Knjige so itak bagatelce. In tako naprej. Težava uvoženega potrošnika zato niso visoke cene, marveč preveč robe, ki jo nabavi.

Straniščna dostopnost je onkraj osnovna človeška pravica. O tej pomembni ameriški ustanovi je nekoč davno naš sekretni mojster in primerjalni tester svetovnih kloak (to sem jaz :) že pisal, zato za osvežitev tako pomembnih informacij in za straniščnohumorni zaključek ponavljam svoje besede. Takole gredo.

ZA: Adi ne poje tja v tri dni, da 'hujše muke ni, ko te orenk nekam tišči'. Glede na vrsto in predvsem količine futra, ki ga vase zmečejo in zlijejo Amerikanarji, so vedno dosegljiva odložišča ščiša ter griša temelj njihove socialne varnosti. Vsaka večja štacuna, najsi bo veleblagovnica ali knjigarna, jih ima. Za nameček so Škoti, Burgerjevi kralji, Kentuckyjeva pržena pileta in Jakci v škatl'ci z dobro tozadevno ponudbo na vsakem koraku, celo v obliki avtomatiziranih uličnih izvedenk. Vsa 'počivališča' odlikujejo čistoča in preskrbljenost z vsem, pri nas manjkajočim priborom za nemoteno polaganje kabla (školjčni pogrinjek, papirna rezerva za še tako lijavico, plunger za primer, ko kabel noče na plano, žajfa za intimno higieno).

PROTI: Sekretišča tam nudijo toliko zasebnosti kot povprečna pomerjalnica oblačil. Ne gre namreč za samostojne prostore, marveč za kabinske latrine, ločene s plankami, ki segajo od kolen do vrha glave normalnega človečnjaka. Če nisi, vidiš vse ali pa si viden ves. Vrata često dihajo po centimeter na vsaki strani, tako da je eksodus fekalij precej javen obred, ki ga praviloma spremlja večglasni pihalni in trobilni sestav. Da je vse skupaj resnični raj za koprofile, poskrbijo standardizirane školjke, privzeto do vrha napolnjene z vodo, ki odložen material naredijo 3D in precej bolj živ. Kot bi imeli lasten akvarij z gospodom Hankyjem.

David Tomšič

Dodatki:

- za še več fotografskega gradiva z naše odprave in z obeh sejmov (brez Hankyjev) pomn3njalnikaj (1500 EXP)

- v sestavku je bilo nekaj redkeje rabljenih besed, ki jih je v oziru širjenja besedišča dobro razložiti: zatok pomeni zaliv, kej je urejeno mestno nabrežje, žnidar je krojač in tranča zapor (2000 EXP)

- mini igra: najdi trikratno polaganje kabla (6500 EXP)

Nekaj deset kilometrov južno od San Francisca je Silicijeva dolina, nekoč valilnica vsega računalniškega. Osrednji kraj Palo Alto tega danes ne kaže več. Česa bolj zanimivega za turiste, kot da se dotaknejo tabel posameznih podjetij, itak ni. Med drugim smo obiskali Googleplex, kjer nas je Google Security prijazno, a neprizanesljivo nagnal. Izpred Appla smo jo zato podurhali, preden se je prikazal mož postave.

The Sims 3

Will Wright je sicer priznal, da se je moral v okviru Maxisa dolgo bojevati, da so The Sims sploh začeli delati. Celo do te mere, da je na projektu mesece garal sam samcat in skrivoma, ker se je nek kravatar odločil, da je ideja butasta. Nakar se je moral Wright še več kot leto truditi, da je reč naredil prijazno razširitvam, saj so jo hoteli po hitrem postopku izdati. Zdaj se mu smeji, saj je The Sims postala najbolje prodajana franšiza za pece in nosi zlata jajca.

Da pride trojka, smo tako vedeli vsi, le tega ne, kdaj. Zdaj je jasno: v naslednjem EAjevem poslovnem letu, kar pomeni med marcem 2009 in 2010. Največja sprememba bo, da se bo trojka odvijala v veliki, odprti, stalno spreminjajoči se soseski oziroma peskovniku, ki bo dosti večjih dimenzij kot dosedanja. Naenkrat bodo v špilu obstajali številni deli soseske, dejanja Simčkov pa bodo vplivala na dosti bolj kompleksen način. Drugačno bo še obnašanje malih umetnopametnikov, in sicer v smislu, da ne bo toliko ukvarjanja z njihovimi osnovnimi potrebami v slogu žretja in scanja. O ostalem je v tej fazi nesmiselno pisati, ker bodo elemente dodajali in rezali, kakor jim bo pasalo. Skratka, The Sims 3, verjetno za Božič 2009.

Kaj igrajo po Evropi?

Podatki o najbolje prodajanih igrah v Evropi so dostopni tako težko kot kvaliteten nov pisec o igrah v Sloveniji. Zato je zanimivo izvedeti, kaj besno špilajo v državah EU. Februarja so Nemci recimo najbolj masovno kupovali Mario & Sonic at the Olympic Games za DS, More Brain Training za DS in Brain Training za DS, medtem ko je bil Call of Duty 4 za PC med deseterico na petem mestu, WoW na osmem in The Burning Crusade na devetem. Španci imajo najraje Wii Play, Maria in Sonica na olimpijskih igrah za DS ter More Brain Training za DS, na njihovi olivni lestvici pa med prvimi desetimi ni niti enega špila za računala. Na severu Švedi prisegajo na Guitar Hero 3 za vse mogoče platforme razen za PC in, em, Singstar Svenska Hits Sclager. Borg borg borg.

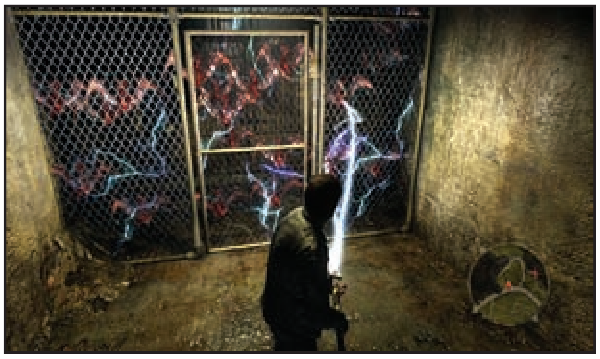
Vesoljska Saga o X se zaključuje

Nemški studio Egosoft je najavil četrto in zadnje nadaljevanje proslavljene vsemirsko-simulacijske serije X. Dotična je od leta 1999, ko je na sceno treščil prvi del, privlekla legijo fanatičnih privržencev, ki besno klepajo mode in se prerekajo, katere fabrike se najbolj izplačajo na dolgi rok. Zaključni X3: Terran Conflict bo po skopih besedah stvariteljev precej drugačen od predhodnikov, saj bo dogajanje omejeno na domače osončje Sol. Glavni namen špila bo povezovanje zgodbovnih niti in dostojen zaključek štorije, vendar nam gotovo ne uide prosto peskovniško udejstvovanje. Terran Conflict bo prispel koncem leta, mi pa upamo, da bo neprimerno bolj dodelan in razhroščen, kot je bil ob izidu Reunion.

Razvijalec Titan Questa podlegel

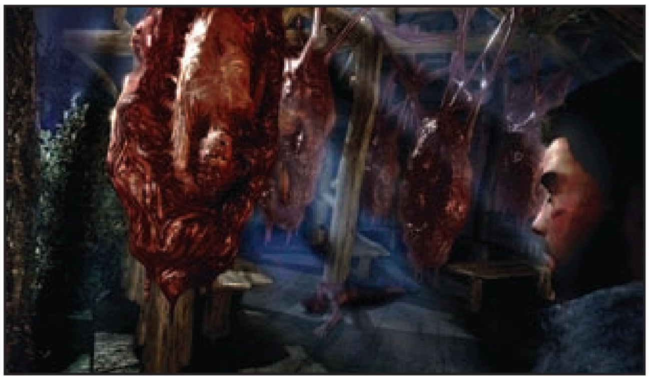
Ne bolezni, temveč slabemu finančnemu stanju. Skupina Iron Lore, ki je za THQ naredila diablovščino Titan Quest in dodatek Immortal Throne, je namreč odromala pod rušo. Njen vodja je ob tem na vsemreži objavil čustven izliv, v katerem za krepot obtožuje pirate, vendar bi sami pripomnili, da je imel nekaj pri tem ustroj igre, ki se je nevarno približal moronski brezmožganskosti, ter zvrhan kup hroščev, s katerim gusarstvo ni imelo zveze.

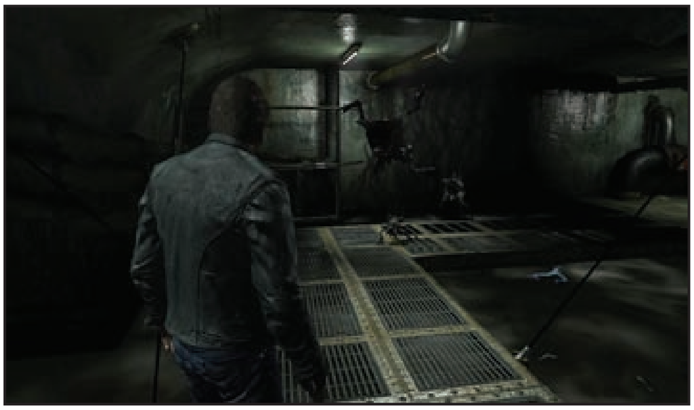
Alone in the Dark



Alone in the Dark je neke vrste mama grozljivih sekljačin, saj je prva epizoda od dosedanjih štirih luč sveta ugledala že davnega leta 1992, ko se svetu o Prikritem zlu in Tihem bregu še sanjalo ni. Po daljšem premoru (zadnja epizoda je izšla 2001) in katastrofalnem filmu iz 2005 naj bi petica predstavljala nov začetek za legendarno serijo.

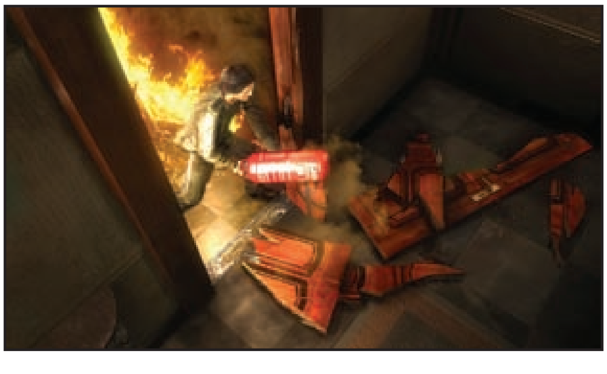
Špil, katerega naziv ne bo vseboval številčne oznake, bo nadaljeval pripoved o glavnem liku Edwardu Carnbyju.





Ta se bo znašel v sodobnem New Yorku, kjer prebivalce pestijo nenavadni paranormalni pojavi, za katerimi stoji skrivnostna združba, ki mestu in svetu ne želi ničesar dobrega. No, vsaj tako se zdi na prvi pogled, saj bomo štorijo spoznavali podobno kot pri televizijskih nadaljevankah, naphanih s skrivnostmi in presenetljivimi obrati. Tudi stopnje bodo zgrajene po principu TV-nanizank: špil bo vseboval več 40-minutnih izsekov, ki bodo predstavljali zaključene celote, vključno z nedorečenimi konci in napovedniki na naslednjo epizodo, če bomo vmes prenehali z igranjem. Tak pristop naj bi omogočil boljše doživljanje štorije, čeprav bo brez izpiljene igralnosti vse skupaj le okrasek.

Skrbi glede tega naj bi bile odveč, saj razvijalci zagotavljajo, da bodo igralno kolesje v celoti prenovili. Za orožje bomo lahko v tej tretjeosebnici uporabili malodane vse predmete, ki jih bomo našli, najsi bo to polomljena miza, stol ali zarjavela cev. Pri bojevanju z izrodki teme se bomo lahko poslužili okolja: gradili bomo barikade in uporabljali odprte električne napeljave. Beštije naj bi dobile injekcijo umetne pameti in kanijo slediti našemu vonju in sledovom krvi, poleg česar naj bi imele še posebej dober nočni vid. V AitD nameravajo Eden Studios vdelati tudi številne inovativne uganke, ki naj bi zahtevale več kot le pretikanje stikal in drezanje reči. Po novem bo imel Carnby omejen inventar opreme, predmete pa bomo mogli kombinirati recimo z lepilnim trakom in drugimi pripomočki, ki bodo razkropljeni po stopnjah. Za posladek bodo v dogajanje vključena številna vozila, v katera bomo lahko vlomili, iz njih pokradli vse uporabne predmete in se odpeljali na drug konec mesta kruto smert storiti.



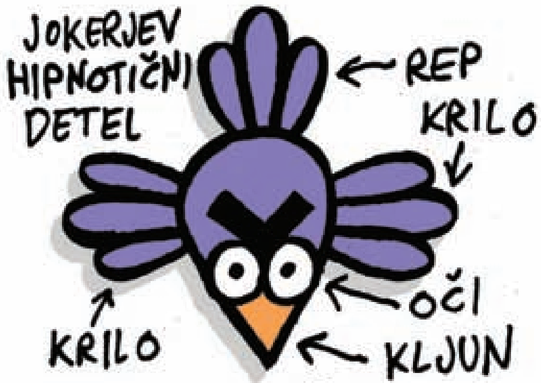
Zdi se, da se na obzorju kaže solidna novodobna grozljivščina, ki se ne bo opirala le na srh, temveč bo na izviren način združevala elemente iger in TV-serij. A za dokončno oceno bo treba še malo počakati.

Atari za PC, xbox 360, PS3, wii in PS2, prvo četrtletje

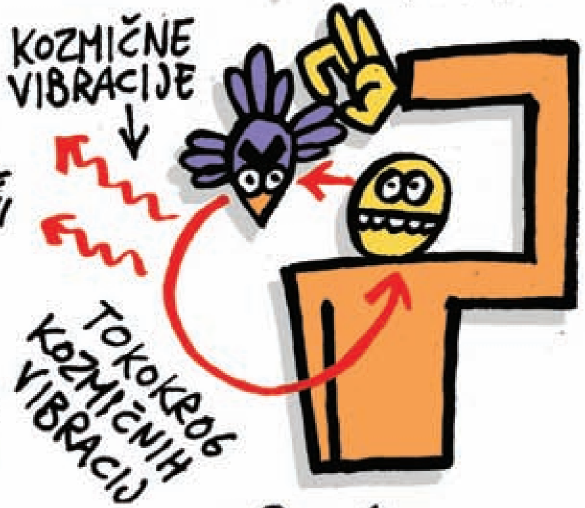
JOKERJEV (PRVOAPRILSKI) HIPNOTIČNI DETEL

P.B. 2008

UREDNIŠTVO REVIJE JOKER, V SODELOVANJU Z DRUGO NAJMANJŠO PROSTOZIDARSKO LOŽO IZ MARIBORA PONOSNO NAZNANJA, DA JE JOKERJEV VELIKI TAJNI PROJEKT, KATEREGA RAZVOJ JE V SUPERSKRIVNEM PODZEMNEM BUNKERJU POTEKAL ŽE OD SAMEGA TRENUTKA USTANOVITVE REVIJE IN KI PREDSTAVLJA UTELEŠENO KULMINACIJO JOKERJEVE PLEMENITE SKRBI ZA SPLOŠNO PSIHO-FIZIČNO DOBROBIT SVOJIH BRALCEV, **KONČAN**.



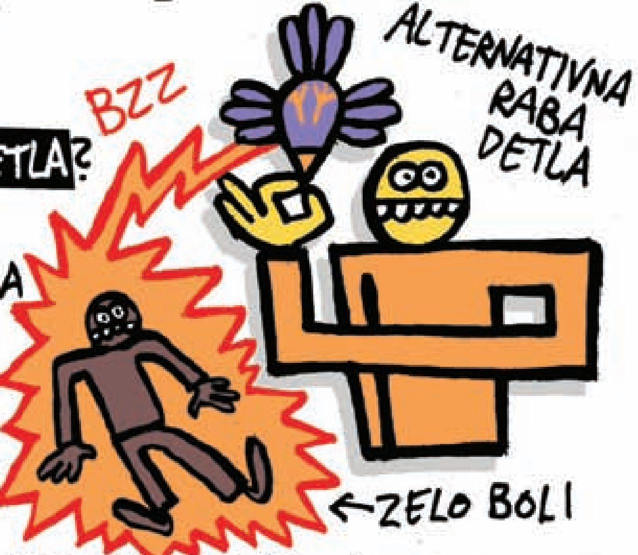
VESOLJE JE KRUTO IN NEPRAVIČNO. ŽIVLJENJE TUDI. KOLIKO JE STVARI, KI SI JIH ŽELITE, JIH POTREBUJETE, A JIH NIMATE IN ZATO SILNO ZELO TRPITE? SPOŠTOVANI BRALCI IN OBE BRALKI, VAŠIH MUK JE ZDAJ KONEC, ZAKAJTI PREDSTAVLJAMO VAM JOKERJEVEGA HIPNOTIČNEGA DETLA.



JOKERJEV HIPNOTIČNI DETEL NA PERESIH SVOJEGA REPA IN KRIL NOSI 9 ČUDEŽNIH DAROV, KI BODO ZADOVOLJILI VSE VAŠE ŽELJE IN POTREBE IN VAS TAKO REŠILI VAŠEGA SILNEGA TRPLJENJA.

KAKO LAHKO TUDI VI PREJMETE 9 ČUDEŽNIH DAROV JOKERJEVEGA HIPNOTIČNEGA DETLA?

1. S PALCEM IN KAZALCEM LEVE ROKE TRDNO, A NEŽNO PRIMITE JOKERJEVEGA HIPNOTIČNEGA DETLA ZA PERO, NA KATEREM JE NAPISANO TISTO, KAR SI ŽELITE.
2. GLOBOKO SE ZAZRITE V OČI JOKERJEVEGA HIPNOTIČNEGA DETLA IN NE ODMAKNITE POGLEDA, DOKLER SE NE ZAČNETE SOLZITI.



SOLZENJE JE ZNAMENJE, DA SE JE MED VAMI IN DETLOM USPEŠNO VZPOSTAVIL **HIPNOTIČNI TOKOKROG KOZMIČNIH VIBRACIJ** (GLEJ SHEMO). TE VIBRACIJE SE ZARADI POSEBNIH LASTNOSTI HIPNOTIČNEGA DETLA, KI SO POSLOVNA SKRIVNOST REVIJE JOKER, Z NADSVETLOBNO HITROSTJO ŠIRIJO SKOZI 11-DIMENZIONALNI HIPER-PROSTOR IN TAKO NA KVANTNI RAVNI POVZROČAJO, DA SE TISTO, KAR SI ŽELITE, DEJANSKO IN TAKOJ TUDI **URESNIČI**. RES!

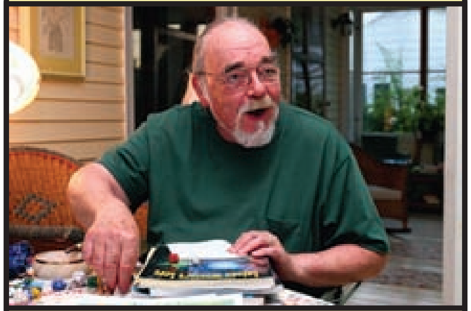
ZA VSE, KI VAM TA VRHUNSKA SINTEZA OKULTIZMA IN SODOBNE ZNANOSTI NI DOVOLJ, PA JE TU ŠE POSEBNI, ALTERNATIVNI NAČIN UPORABE DETLA! ČE GA NAMREČ PRIMETE ZA KLJUN IN GA OBRNETE STRAN OD SEBE, HIPNOTIČNI TOKOKROG KOZMIČNIH VIBRACIJ DELUJE V DRUGO SMER, ZARADI ČESAR DETLOVE OČI ODDAJAJO SMRTONOSNE **ŽARKE SMRTI**, S KATERIMI LAHKO SCVRETE SVOJE SOVRAŽNIKE!

Nokijin servis N-Gage prihaja k sebi

Špilavski telefon n-gage je bil neuspel eksperiment, kot smo brez dlake na jeziku povedali v Jokerju 124, id na stranki 842, vendar Nokia ne namerava pokopati te nesrečne znamke. Res pa je, da nas tokrat ne bodo posilili z novim buritom za k ušesu, temveč, kot nemara že veste, z vseobsegajočim softverskim servisom, ki se zgolj po naključju kliče N-Gage. Skozi to zastonjsko aplikacijo nameravajo distribuirati v več smislih pokončno stoječe igre, omogočati večigralstvo na daljavo ter nasploh ljudi prikleniti pred zaslončke za pretirano količino časa, tako kot jim nalaga tajna pogodba z okulisti ter kiropraktiki. Prve informacije iz predogledne inačice N-Gage First Access, ki so jo za telefone N81 na uradni spletni strani n-gage.com objavili začetkom februarja, kažejo, da je Nokia v marsičem kratko in malo skopirala Microsoftov servis Live za xbox 360. Tudi tu imaš prijatelje, ugled in igrarske točke, le da se jim namesto gamerpoints reče, glej glej, n-gage points. Uradni izid servisa, ki naj bi deloval na vseh Nokijinih telefonih serije N, kljub First Accessu in stalnih prelaganjih ostaja zavit v temo, vendar 'pomlad' v bržda ni preveč zgrešena ocena.

Umrl je Gary Gygax, oče D & D

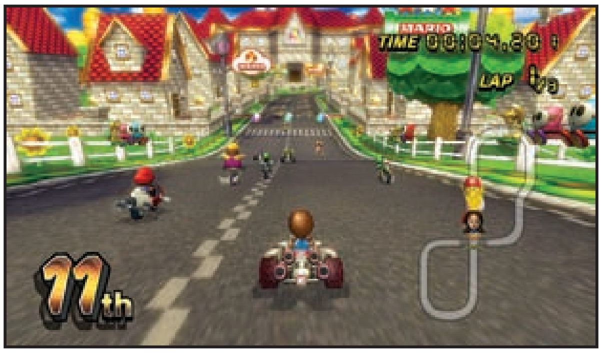
Okej, eden od dveh očetov, saj je Gary leta 1974 prvo knjižico s pravili kultne namizne frpjke spisal v sodelovanju z Davom Andersonom. Toda novica je kljub temu pretresljiva, zlasti za ljubitelje D&D, ki jih je po svetu na milijone in v Sloveniji na stotine. Gary je v večna lovišča odšel pri 69 letih, že nekaj let pa je bil slabega zdravja. Počivaj v miru v zmajskih sobanah, Gary.



Introversion pripravlja Multiwinio

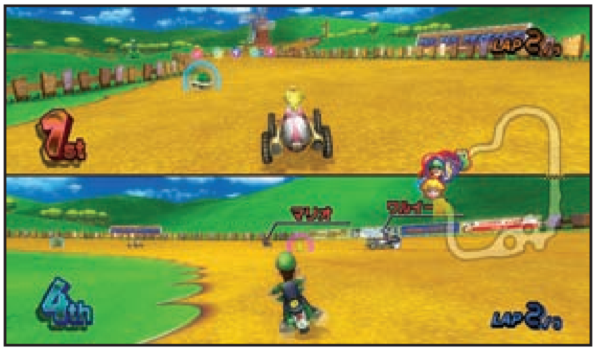
Darwinia, nišna strategija retro estetike (če razumeš ta stavek, si pravi igrarski intelektualec), ki smo jo opisali v Jokerju 140 in ji prisodili okusnih 83, se bo poleti znova pojavila. Drži, prišla naj bi na Xbox Live Arcade, a bolj zanimiva je napoved, da jo bodo večigralsko nadgradili. Multiwinia, kot se bo posrečeno nazvani pankrt imenoval, bo omogočil sodelovanje dveh oseb v kampanji in bitke proti do trem nasprotnikom, okinčan pa bo še z nekaj svežimi modusi in prilagojenostjo DirectXu 10. Osveži si spomin na stranki, id 1409.

Mario Kart Wii

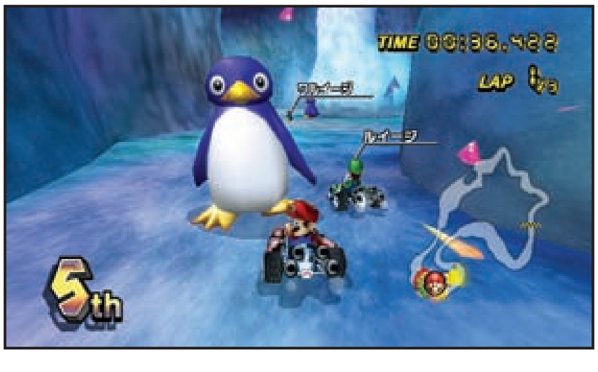


Nič manj kot šestnajst let mineva, odkar se je na super nintendo entertainment systemu pojavila risankasta dirkačina Mario Kart, in še danes je ta izdelek povsem na nivoju. Grafično seveda ne, a do potankosti izrezbarjene tiščalno-bojevalne mehanike se je čas komaj kaj dotaknil. In ne, to ni pogled skozi retro rožnata očala. Sploh ker kani prihajajoči Mario Kart za wii ne le obdržati preprosto prvenčevo ime, temveč se v mnogočem vrniti h koreninam. Lekcija z zakompliciranim in eksperimentalnim Double Dashem z gamecubom je očitno zadostovala, tako da sovoznikov iz dotičnega špila ne bo več.

No, wiijev MK kljub ne ravno spremenjenemu arkadnemu dirkalnemu modelu glede na SNESov izvirnik, ki se bo zanašal predvsem na besna drsenja skozi ovinke (če se da, tudi po ravnem) in rabo nagajalnih bonusov, ne namerava biti prebarvan starosta. Za svežino naj bi poskrbela vpeljava motociklov, ki se bodo pridružili gokartom. Šofiranje motorjev bo precej drugačno od štirikolesnikov in bo zahtevalo dosti privajanja od starih mačkov, zlasti kar se tiče fint v slogu postavljanja na zadnje kolo ter dobrot, namenjenih zgolj tem jezdecem. Prav tako bo hitrost moč povečati z akrobacijo po skokih z ramp. Te bodo prišle najbolj do izraza na novih progah, ki se bodo pridružile starim v treh klasičnih razredih (50, 100 in 150 kubičnih centimetrov) in štirih znanih načinih udejstvovanja – grand prix, battle, versus in time trial.



Kar se večigralstva tiče, bo moč tekmovati na razdeljenem zaslonu na enem wiiju, kjer bo Mario Kart podprl štiri sodelujoče, in po internetu, koder se bo na eno progo zapodilo kar dvanajst norčkov, pri čemer bo posebej fletna opcija, da z enega wiija na liniji sodelujeta dva igralca. Temu se bo pridružila raba lastnih miijev poleg najmanj dvanajstih Nintendovih likov in nadvse zanimivi antipuščavniški Mario Kart Channel, od koder bomo pobirali duhce, opazovali spletne lestvice in sodelovali v internetnih turnirjih. Za pojanje bo moč v petih nadzornih shemah uporabiti zgolj wiijinca (bodisi na suho, bodisi v hecnem plastičnem volančku), daljinca + nunčak, klasični kontroler ali gamecubov plošček.



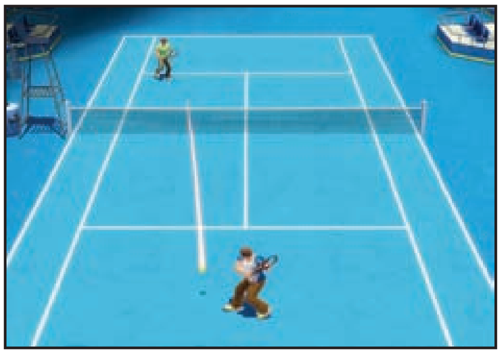
Ostane le še eno vprašanje: katera konkurenčna igra bo Mario Kart Wii spodnesla s prestola dirkačine leta 2008? Gran Turismo 5 in Race Driver Grid se bosta morala orenk potruditi!

Nintendo za wii, 11. aprila

www.njena.si/pomlad
Končno pravo spletno mesto za ženske!
REVIJE

Empire of Sports

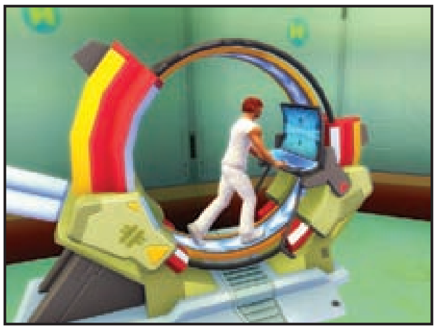
V poplavi nalinijskih masovščin se bo kmalu zapolnila še ena, doslej spregledana niša. Empire of Sports, izdelek sveže pariške založniške & programerske hiše F4, ki ga financira švicarsko podjetje za športni marketing Infront Sports & Media, bo nič manj kot navidezen svet za športnike. V tej mešanici športnih simulacij, The Sims in Second Lifa bo poudarek na telesnem razvoju avatarja, se pravi na frpjskem razvijanju mišičnih skupin, ki bodo pomagale k boljšim dosežkom. A ker bi golo tekanje, poskakovanje in kvihtanje kmalu postali dolgočasni, se bo moč poskusiti v različnih skupinskih in malo manj skupinskih športih, kjer bo virtualni švic resnično prišel do izraza: košarki, tenisu, nogometu, atletiki, smučanju, bobu ter gimnastiki. Ta spisek se bo kasneje dopolnjeval z novimi panogami. Komaj čakamo, da se bomo poskusili v hitropoteznem šahu in grupnem umetnostnem drkanju! (Če ne veste: drkanje je po Slovarju slovenskega knjižnega jezika enakovredno drsanju. Zdaj pred vami ne bo varna nobena slovenistka več.) Pri skupinskih športih bomo seveda potrebovali moštvo ali ženstvo oziroma klan, če hočete, kar bo odvisno od komuniciranja med igralci. Na višji ravni pa bo moč ustanoviti klub in osvajati virtualne lovorike. O, ja. Še je možnost za Olimpijo iz Vrdlovcev, da postane svetovni prvak. Prav tako bodo organizirali samostojne turnirje, kjer bodo lahko d ril kavčni krompirji premagovali d ril ukletene atrofične bledoličneže. Ter obratno.



Ponekod bo moč igrati puščavniško, proti umetni inteligenci, ki jo bo moč koristno uporabiti še tedaj, ko moštva ne bo mogoče zapolniti z živim mesom. V vsakem primeru bo pridobivanje izkušenj in telesne mase odločilno za doseganje vedno višjih stopenj, kar bo odpiralo vrata novim izzivom in zagotavljalo strahospoštovanje avtarjev v celotnem krogu strežnikov.

Kar se golega igranja tiče, ne bomo mogli le občasno klikniti. V tenisu bomo recimo športnika vodili z WSAD, z miško pa bomo merili in odrejali moč udarca, pri čemer bo koda prilagajala uspeh glede na lastnosti našega avatarja. Taktika bo v tenisu na moč pomembna, med drugim zato, ker se bo lahko športler do konca zgaral. Po drugi strani pa kani biti smučanje jako enostavno, medtem ko bo atletika temeljila na dechatlonskem razbijanju po tipkah z vmesnimi sekvencami, kjer bo štelo ritmično stiskanje gumbov.

Vsaj tako zanimiv kot vsebina je poslovni model. Empire of Sports bo namreč na voljo kot zastonjski dolpoteg, nakar bo treba plačevati bodisi naročnino, bodisi odštevati mini cekinčke za vsakovrstne dobrotice po azijskem modelu – ali nekaj vmes. Špil bo najprej na voljo v Evropi in v Aziji, kjer ga je na Kitajskem že odkupil Giant Interactive Group, tretji največji ponudnik nalinijskih špilov v deželi naslednjih olimpijskih iger. OMJB Kitajci bejžmo. ***Infront za PC, kmalu***

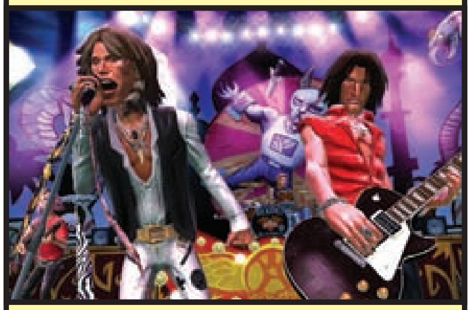


Blu-ray pretesen za MGS4!

Hideo Kodžima ga seka. Foter serije Metal Gear Solid s štirico za PS3, ki uradno po vsem svetu izide 12. junija, itak izvablja nehumane količine sline. Zdaj pa je skuhal izjavo, ob kateri je fršlok slehernega Sonyjevega ikzekjutiva. Povedal je namreč, da je plošček blu-ray nekam tesen za tisto, kar bi on rad dal v MGS4. Tako v angleški verziji ne bo japonskega govora in obratno, itak pa so morali dele igre odvreči, saj ne bi šli na blu-ray. V tem trenutku sicer ni jasno, ali bo špil izšel na enoplastnem modr'm-žarku s 25 GB prostora ali dvoslojnem s 50 GB, ampak v vsakem primeru je izjava enako presenetljiva kot humorna. Itagaki, skrij se.

Activisionovi načrti

Tole vas bo najbrž tako presenetilo, da boste ostali odprtih ust ter naključnih drugih orifik, želeč si kamiličnega čaja in tolažilne materine dlani. A vseeno bomo kruti in povedali, da je Activision za letošnje smelo napovedal kup zares čisto povsem nepričakovanih igric. Izdali bodo nov Call of Duty za PC, xbox 360, PS3, PS2 in wii, kjer ni znano, če bo to pravi COD5 (močno močno dvomimo); novega Tonyja Hawka, kjer obljubljajo hudo inovacijo, da vrnejo nogo v fris EAjevemu Skatu; novega Spider-Mana; nov Marvel: Ultimate Alliance; novega Bonda; igri po izrisankah Kung Fu Panda in Madagascar 2; ter nič manj kot TRI nove Kitarske heroje, dva do julija in še enega jeseni. Mednje sodi GH: Aerosmith, ki bo v celoti posvečen nekdaj udarnim, zdaj vse bolj jamrajočim šunder-dedkom. Sama presenečenja, a? Prav s franšizo Guitar Hero hoče Activision po prodaji nadkriliti Electronic Arts še v Evropi, potem ko so jih lani presegli v ZDA. Da bo prva žrtev tega ravno nekdaj tako izvirni in briljantni GH, je približno tako nepričakovano kot frišen Tonček.



VSI NAROČNIKI NA Joker SO LAHKO

REKORDERJI

PONOSNI NAROČNIKI JOKERJA

Fini novi popusti za naročnike!

Plačujoči enkrat letno

PRVO LETO 20%
DRUGO LETO 25%
TRETJE LETO 30%
OD PETEGA LETA NAPREJ 35%

Plačujoči dvakrat letno

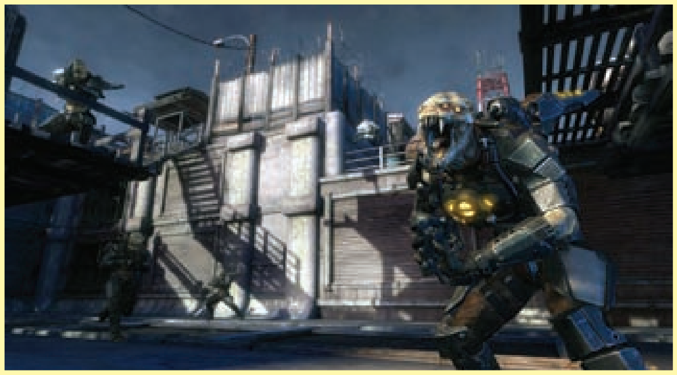
PRVO LETO 15%
DRUGO LETO 20%
TRETJE LETO 25%
OD PETEGA LETA NAPREJ 30%

Omenjeni popusti februarja samodejno stopijo v veljavo za vse obstoječe naročnike.
Kdor se odjavi, bonus izgubi.

Resistance 2

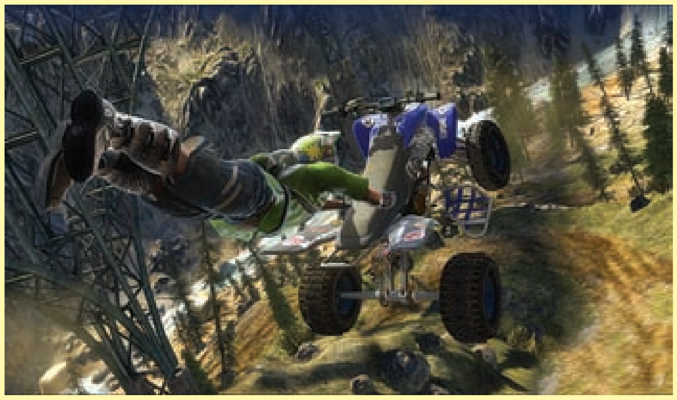
Nadaljevanje solidne, od mnogih po krivici spljuvane prvoosebne streljačine Resistance: Fall of Man (J164, 85), se bo iz Britanije prek Islandije preselilo v Združene države, kjer se na alternativni zgodovinski premici nadaljuje invazija pošastkoidnih bitij po imenu Chimera. Igra bo nadaljevala pripoved poročnika Nathana Hala, tako da si lahko vnovič obetamo zanimivo štorijo, dočim nam bo nasproti stalo nič manj kot dvanajst novih vrst zobatkov. Ampak to ne bo vse, kar bo R2 prinesel. Insomniac, ki jim po sublimnem Ratchet & Clank: Tools of Destruction ni zmanjkalo energije, obljubljajo dolgo enoigralstvo, ki se mu bo pridružila nalinijska sodelovalna kampanja. Ta bo vsebovala močno zgodbo, ki ne bo enaka kot v puščavništvu, marveč bo osvetlila nove plati spopada, obenem pa bo po internetu podpirala nič manj kot osem sodelujočih. Da, prav ste prebrali: 8-player net co-op! Na enem PS3 jo bosta pak lahko igrala dva na razdeljenem zaslonu. Tako ali tako bo spletnost močna plat špila, kajti vdelan bo še masoven multiplayer za, usedite se, šestdeset ljudekov. Ne čakate težko na Resistance 2? Potem bržda nimate PS3.

Sony za playstation 3, jeseni

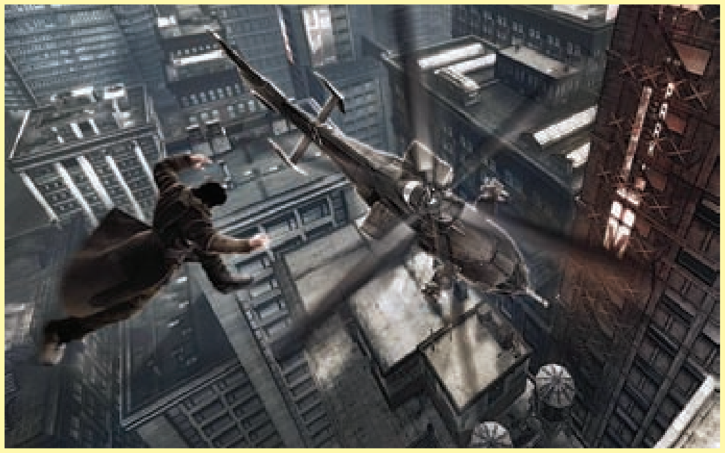


Pure

Kdo bi si mislil, da bo naslednja igra avtorjev serije MotoGP, britanskega studia Climax, ki so si spremenili ime v Black Rock Studios, nekaj čisto drugačnega – se pravi dirkačina? (Izklop cinizma.) Hja, znova se uresničuje staro pravilo, ki veli, da ko si enkrat Gorenjec, si vedno Gorenjec, če razumete primerjavo. No, če je ne, se ne sekirajte, kajti Pure ne bo zahteval ravno dosti možganskih celic. Šlo bo za dirkačino z vozilci ATV (all-terrain vehicle, furalica za vse terene) čez drn in strn. Še tisti redki simulacijski vidiki iz MotoGPja se bodo tu spremenili v dim iz auspuha, kajti Pure bo, heh, čista arkada. Smisel bo v čim večji hitrosti, divjem vijuganju in odbitih skokih, pri katerih bodo štirikolesniki vihrali nekaj deset metrov v luftu. Med drugim zato, da bomo lahko med golobi počeli trike z bojda globokim tonyhawkovskim sistemom, čemur se bo pridružil še turbak, ki bo izrabljal energijo iz zvijač. Kot gre pričakovati, bo uspeh tako stvar dobrega šofiranja, hudih trikov in pametnega izkoriščanja turba. Seveda pa bodo airjordanovski izleti pod oblake hkrati namenjeni razkazovanju grafičnega pogona, nabitega z učinki in izrisujočega obzorje, do koder bo nesel pogled. Se pravi daaaleč. Vizuelnemu učinku bo podrejena tudi kamera, ki naj bi se med pičenjem stalno spreminjala in tako blagodejno vplivala na vzdušje. Če že ne na igranje, orkajuda.



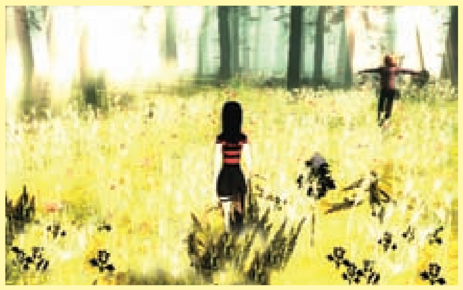
Disney Interactive za PC, xbox 360 in PS3, letos



Highlander

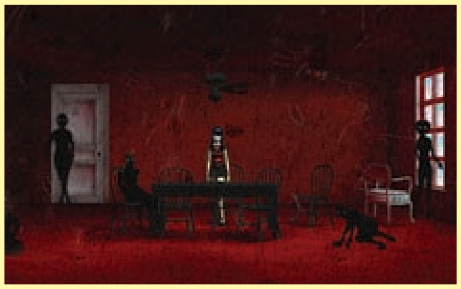
Dobra stara filmska franšiza bo kmalu zopet oživela, kot se za njeno snov spodobi. Za tiste, ki ste bili rojeni prepozno, da bi častili Christopherja Lamberta v supergicah in belih štumfih s katano (on jo je imel, ne štumfi): štorija se suče okrog škotskih gorjanov, ki ne morejo umreti, razen če jim odsekaš glavo. Ker je lahko na koncu samo eden, se bojujejo, sredi zmede pa se dostikrat znajdejo tudi ljudje, recimo joškate blondinke. Teh naj bi v novem špilu ne bilo kaj dosti, zato pa bo toliko več sabljanja in brizgajoče krvi. Tretjeosebni akcijski izdelek, ki ga delajo neznani Widescreen Games, se bo osredotočal na bluzenje po vsem svetu in skozi čas v vlogi doslej neznanega odporneža Owena MacLeoda. Ko bomo dosegli destinacijo, med katerimi bosta tako sedanjost kot stari Rim, bomo tekali naprej ali po arenah ter kombinacijsko zamahovali s hladnim jeklom, vmes pa uporabljali čarobne sposobnosti, kot bodo ognjeni meč, oživljanje in kameni oklep. No, te bomo resda lahko gonili do onemoglosti, toda šefovskih nesmrtnikov ne bomo mogli pokončati drugače kot z obglavljenjem. V glavnem, nobeno presenečenje ne bo, če bo imel Highlander dosti skupnega z Jedi Outcastom, ki je uporabljal vojnozvezdni tepežkarsko-magičen sistem, minus Lukec. ***Eidos za PC, xbox 360 in PS3, letos***

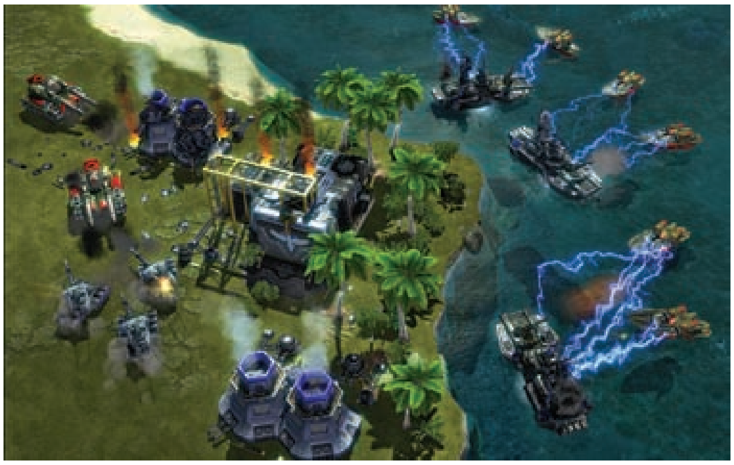
The Path



Temačne inačice klasičnih pravljic – pri čemer gre itak le za izkristalizirano bistvo, rešeno otročje navlake – so vse bolj priljubljene. Saj pomnite film Brata Grimm? Na podobno finto se bo furala belgijska (!) igra The Path, ki namerava s črnimi nitmi znova naplesti pripovedko o Rdeči kapici. Igralec se bo moral skozi mrakoben gozd, poln strašljivih bitij in vočjih prdcev, v edinstvenem grafičnem slogu prebiti do babičine hiše. A štel ne bo cilj, marveč pot. Za začetek bo špil prispodoba odraščanja; v ta namen bo sestavljen iz šestih neodvisnih poglavij, ki jih bomo lahko začenjali nelinearno, sleherno pa bo imelo v glavni vlogi drugačno Kapico ter volka. Ne le to, spreminjali se bodo tudi pristopi. Prvo poglavje bo recimo deklico zrlo v sodobnem času in bo sestavljeno po vzoru pokaži-in-klikni avantur, drugo bo bolj akcijsko in ga bomo spremljali iz tretje perspektive, dočim bo tretje srednjeveško ter prvoosebno. Vsepovsod pa naj bi bil svet, torej gozd, peskovniško odprt.

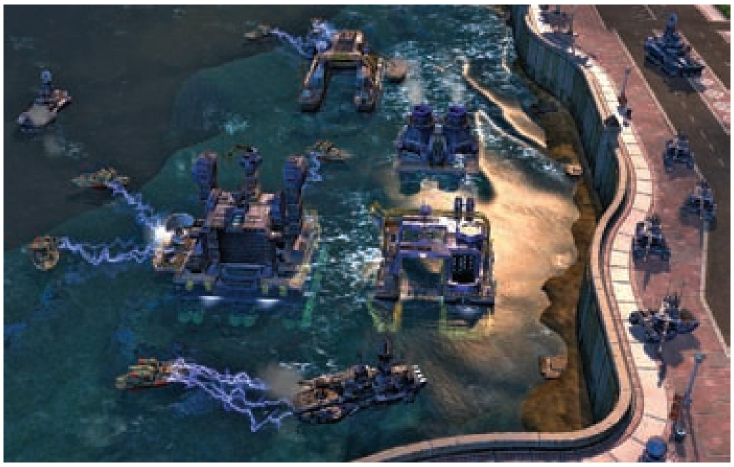
Kako natanko se bomo v The Path udejstvovali, na tej točki razvoja avtorji nočejo izdati, tako da pravzaprav ne vemo, ali se bomo tepli, streljali, reševali uganke, čvekali ali kaj petega. Oziroma vse to. Previdnost je bolj razumljiva, če vemo, da so ves koncept vsaj enkrat čisto spremenili in vrgli v koš vse narejeno. A nič zato: naj si vzamejo čas in nam dostavijo tisto, kar so se namenili. Ne dvomimo, da bo šlo za nekaj veličastnega. ***Tale of Tales za PC, letos***



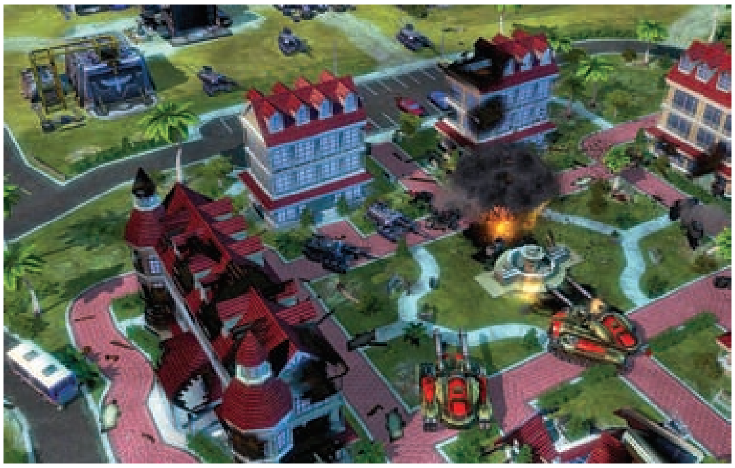


Red Alert 3

Leto, za katero smo menili, da bo predvsem v znamenju Starcrafta 2, je odtihmal še zanimivejše, saj so Electronic Arts 14. februarja najavili tretji naslov v kultni franšizi Red Alert. Serija, kjer da Stalin fentati Hitlerja, s čimer prepreči drugo svetovno in namesto tega sproži tok še bolj bizarnih dogodkov, se v tretje ne kani odreči zmagovalnemu receptu. Ta je sestavljen iz pol kile hecnih vozil, ki streljajo elektriko, ščepca dostopnosti ter zabele iz sovjetskih koračnic. Ker so zahodnjaki dolgočasni, Sovjeti pa kul. V trojki se jim pridružijo imperialistični Japonci, ki bodo mešanica samurajev in robotejev iz mang. Med drugim bodo imeli transformerske enote, ki bodo pripravne tako za boj na kopnem kot morju. O ja, vodne površine bodo sedaj imele pomembno vlogo, saj bo moč tamkaj graditi baze in nabirati surovine. S tem hočejo avtorji, EALA, povečati uporabo zračnih enot. Poudarjajo tudi zmožnost sodelovalnega načina v kampanji, kar pomeni, da bo RA3 igra za vso družino. V delu je že dolgo in z malo optimizma napovedujejo izid koncem tega leta, poleg za PC še za XB360 in PS3. Vsekakor si želimo čimprej videti, kakšne odpuljene umotvore bomo prevažali po kartah, saj se nekaj šušlja o oklepljenih medvedih in samovoznih otokih.



Electronic Arts za PC, xbox 360 in playstation 3, januarja 2009



najnajstniškarevija
Smrklja
ZAUPAMO TI: KAKO DOSEČI, KAR SI ŽELIŠ?
Ličenje, pričeska & oblačila za najdaljšo noč!
ZVEZDNIŠKI NASVETI ZA VITKO POSTAVO
IZBERI PRAVO DARILO ZA: • prijateljico • starše
TALENTIRANA LEPO
SMRKOSKOP 2008
Odklikaj tudi na
naj najstniški portal
+ posebna priloga: SMRKOSKOP
www.smrklja.si
Že v prodaji!

Nikon D60 – preprosto zelo dober

Svet digitalne fotografije je eno najhitreje razvijajočih se področij ta hip. Aparati se cenijo in postajajo vse bolj zmogljivi, celo bolj kot bi to pričakovali uporabniki. Meja med profesionalnimi in polprofesionalnimi rešitvami je vse bolj zabrisana. S februarjem je štrene v vstopnem segmentu zrcalno-refleksnih aparatov dodatno premešal Nikon.

Novi D60 namreč v vstopni razred prinaša kup lastnosti, ki smo jih do sedaj občudovali le v vrhunskih modelih posameznih proizvajalcev. Postreže namreč z ločljivostjo 10,2 milijonov efektivnih slikovnih točk ter visokozmogljivim procesorjem za digitalno obdelavo fotografij, imenovanim EXPEED, ki skrbi za odlične slike subjektov v gibanju ali mirovanju. Fotoaparat ponuja neprekinjeno fotografiranje s tremi fotografijami na sekundo, vklop skoraj v trenutku (samo 0,19 sekunde) in visoko občutljivost ISO, vse to v kompaktnem in lahkem ohišju ergonomične oblike ter z velikim in preglednim LCD-zaslonom. Ko smo že pri zaslonu – ta premore poseben senzor, ki zaslon samodejno izklopi, ko uporabljamo kukalo in tako pomaga varčevati z energijo. O enostavnosti rokovanja pričata tudi funkcija urejanja posnetkov v samem fotoaparatu in 3-področni sistem za samodejno ostrenje. Nikon D60 v segment vstopnih D-SLR prinaša še sistem za samodejno čiščenje optičnega tipala, ki je bil do sedaj kot že rečeno zgolj v domeni najdražjih fotoaparatov. Novinec je namenjen uporabnikom, ki želijo uporabljati tehnično najnaprednejšo in hkrati prijazno tehnologijo z ustvarjalnimi funkcijami. In še cene: komplet Nikon D60 z objektivom AF-S DX NIKKOR 18-55 mm VR (z vgrajenim stabilizatorjem slike) prodajalci cenijo na 649 evrov, na voljo pa je tudi kot samo ohišje oziroma kit komplet z dvema VR objektivoma. *www.nikon.si*

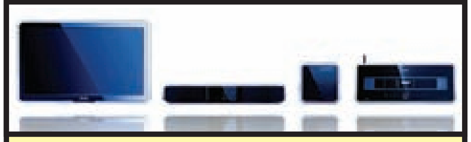
oglasno sporočilo to je

Dellova igralska pošast

Dell ni novinec na področju sanjskih mašin. Spomnite se renegada, ki je rabil kot uradna predstavitvena mašina za quad SLI. Za razliko od odpadnika in ostalih takih umotvorov pa se zna zgoditi, da najnovejši XPS 630 dejansko konča v kakem slovenskem domu. Cene za strojček se v ZDA pričnejo pri relativno ugodnih 1250 dolarjih brez davka, za kar dobite vrhunsko ohišje s podporo Nvidijinemu standardu ESA (Enthusiast System Architecture), plato s čipovjem nforce 650, četveroglav core 2 quad Q6600, geforce 8800 GT 512 MB, 750-vaten napajalnik in 2 GB pomnilnika corsair dominator. Zgornje meje pri konfiguraciji seveda ni, saj je v kišto moč natlačiti vse, kar denarnica prenese. Kot se spodobi za stroj take baže, je poskrbljeno za vrhunsko hlajenje, navijanje pa je ne le podprto, temveč spodbujano.

Philips design collection

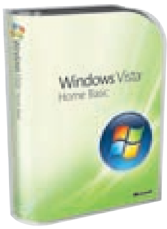
Philipsove zabavniške priprave zadnja leta na sejmih redno pobirajo nagrade za oblikovanje. Priznanje gotovo ne bo ušlo niti zadnji zbirki design collection, ki po našem mnenju spada med najbolj seksi nabore dnevnosobnih priprav. Glavna značilnost izdelkov so minimalistično čiste, a hkrati presunljivo elegantne linije, ob katerih te prime, da kojci pograbiš Ikein katalog in redekoriraš stanovanje. Linija vsebuje ploščate televizorje z nagrajeno tehnologijo ambilight, zvočniške sisteme za domači kino, brezžične glasbene odjemalnike, predvajalnike blu-ray in celo prenosna MP3-sukala. Skratka, če je tvoja denarnica dovolj globoka, lahko prenoviš vso žurersko infrastrukturo in poslej uživaš v zenovski podobi. Če ob tem v sosednji sobi brenka, piha in pobliskuje igričarski ambX (testis aprila), toliko bolje.



Štop, die Polizei ist da!

CeBit 2008 je postregel z enim najbolj šokantnih in humornih dogodkov v zgodovini sejemskih burlesk. Prvi dan šova se je med obiskovalce kot strela z jasnega pomešalo skoraj dvesto policistov, ki so prečesali štante, iščoč sumljivo robo. Šturmtruperji so zasegli eksponate in markentinške materiale enainpetdesetih podjetij, od katerih jih je skoraj polovica izhajala iz Kitajske. Najbolj so ga nasrkali proizvajalci prenosnih muzikaličnih predvajalnikov, ki so se zgledovali po Applovih izdelkih (med njimi tudi pri nas znani Meizu), na listi plagiatov pa so se znašli še telefoni, navigacijske naprave, zasloni ter filmski sukalniki. Nemška zakonodaja pravice do intelektualne lastnine in patentov jemlje nadvse resno, toda s takšnimi potezami si zeljejedi delajo škodo. Fabrike bi lahko opozorili že med prijavo na sejem, ne da so jih razmesarili potem, ko so plačale mastno prijavnino in postavile razstavišča. Kitajci so zamerljiv narod in grem stavit, da jih bo prihodnje leto lepo število bojkotiralo CeBit. Itak jim ostaneta CES in Computex ...

Vista SP1



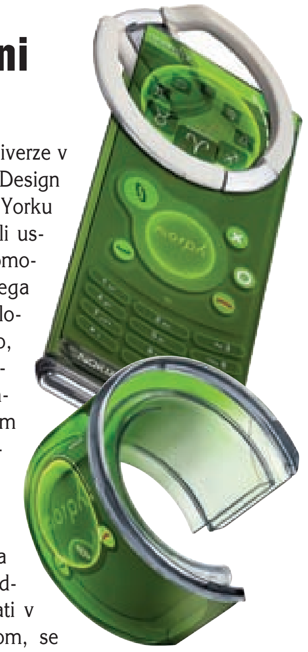
Mitični prvi servisni popravek za Visto, ki naj bi odpravil vse napake in nevšečnosti, povečal hitrost, zapolnil varnostne luknje ter pripravil sendviče in skuhal kavo, je pred vrati. Microsoftovci so z razvojem končali že prejšnji mesec in zaplata se prebija skozi različne distribucijske kanale. Najprej so na vrsto prišli največji partnerji in proizvajalci računal, ki poflikano Visto uporabljajo že od februarja. Končni uporabniki bomo na vrsto prišli enkrat do konca meseca ali najpozneje aprila, kajti Microsoft se želi pred masovno distribucijo prepričati, da je vse ok. Kot kažejo prva poročila, zna zaplata povzročati težave z nekaterimi varnostnimi aplikacijami; v najhujših, izjemno redkih primerih sesuje računalo. Popravek bo sprva na voljo v petih jezikih (angleščini, nemščini, japonščini, španščini ter francoščini) in se bo na kompe prikradla skozi servis za samodejno posodobitev. Kakopak bo moč naročiti tudi DVD, katerega cena bo znašala deset evrov. Prihod SP1 je za Microsoft izjemnega pomena, saj preboj Viste ni ravno rekorden. Operacijski sistem se je sicer prodal v stomilijonski nakladi, vendar statistična primerjava kaže, da ga je v prvem letu posvojil manjši odstotek uporabnikov kot leta poprej Okna XP. Najbolj zadržani so poslovni uporabniki, ki tradicionalno čakajo na prvi večji popravek, preden sploh povohajo Microsoftove sisteme. Da bi dodatno spodbudil prodajo, je velikan za nameček znatno oklestil cene. Tudi v Sloveniji, ko pridejo na police slovenski nadgrajeni kompleti.

Druga Brskalniška Vojna

Dvatisočosmo bo očigledno postavilo okvir za drugo veliko brskalniško vojno. Tako kot sta se pred dobrimi desetimi leti klatila Netscape Navigator in Internet Explorer, se bosta za spletno prevlado sedaj spet udarila Firefox in zmagovalec prejšnje runde. Bockanje med njima potekla že dolgo, toda situacija še nikoli ni bila tako napeta. Obe aplikaciji se namreč pripravljata na veliko podmladitev. Mozillina ekipa, ki jo v Sloveniji močno čislamo, saj smo po uporabi Firefoxa v evropskem vrhu (odstotek uporabnikov znaša več kot 60 odstotkov), je prejšnji mesec splovila novo beto Firefoxa 3.0 in dokazala, da jim gre delo kot po maslu. Pred izidom končne različice načrtujejo le še eno razvojno stopnjo, tako da je čisto verjetno, da bomo tretjega Lisjaka ugledali pred poletjem. Preizkuševalci so nad novim brskalnikom navdušeni in hvalijo njegovo hitrost, varnost, spoštovanje standardov ter sveže zmožnosti, kot je izdatno orodje za urejanje zaznamkov. Medtem se je zmigal tudi Microsoft in na lasvegaški konferenci MIX08, ki je v prvi vrsti namenjena spletnim razvijalcem z MSjevimi orodji, predstavil prvo beto Internet Explorerja 8. Največja sprememba je popolno pokoravanje uradnim spletnim standardom, vključno s HTML 5 in CSS 2.1. Ker pa marsikatero spletišče vsled priljubljenosti Explorerja vsebuje njemu prilagojeno kodo, bo IE8 znal emulirati svoja predhodnika. Preostanek novosti je pričakovan: hitrejše delovanje, večja varnost in tehnologija Webslices, ki nesramno spominja na Safarijev Web Clips (shranjevanje posameznih odsekov strani). Novi Explorer je še daleč od končne različice in bo po vsej verjetnosti prispel šele koncem leta.

● Zvestoba Firefoxovih uporabnikov ponekod meji na fanatičnost. Za razliko od Explorerjevcev, kjer IE marsikdo nuca zato, ker konkurence sploh ne pozna.

Nokijin čarobni nanotelefon



Nokia in njeni sodelavci z univerze v Cambridgu so na razstavi Design and the Elastic Mind v New Yorku vsem prisotnim široko razprli usta. Predstavili so študijo nanomobilnika prihodnosti, katerega zmožnosti mejijo bodisi na globoko znanstveno fantastiko, bodisi na črno magijo. Naprava z imenom morph je namreč fizično prilagodljiva željam uporabnika in v zelenih nedrjih združuje na oko ducat trenutno priljubljenih tehnoloških onegajev. Zelena ploščica tako zna počivati ovita okoli zapestja, se že v naslednjem trenutku prekonfigurirati v klasičen mobilnik z zaslonom, se razširiti v polno tipkovnico in se spet zložiti v miniaturno prenosno slušalkico. Ob tem brez težav spreminja prosojnost in se navedoma zmore samodejno čistiti. Um razstreljujoče! Morph je kakopak daleč od proizvodnje, vendar Nokijini inženirji zatrjujejo, da se znajo njega posamezne lastnosti udejanjiti v roku petih let. Celotne naprave po drugi strani ne bomo ugledali še vsaj deset dvanajstmesečij oziroma dokler se cene nanotehnologije ne spustijo na sprejemljivo raven.

● Tako kot je računalništvo pred desetletji zamajalo temelje človeške družbe in revolucionaliziralo naša življenja, bo to po vsem sodeč čez par let storila nanotehnologija.

CeBIT 2008

Ponos nemške razstaviščne scene je letos zablestel kot že dolgo ne. Luni je vesel, da se sejemski velikani končno vračajo k zdravju.

CeBit morda ni vedno najzanimivejši, je pa nedvomno največji med računalniškimi sejmi. Hannoverčani mu vsako pomlad (tokrat od 4. do 9. marca) namenijo celotno površino gigantskega razstavišča Deutsche Messe, kamor se natre poslednja tajvanska delavnica in vsak firbec, ki ga vsaj malce zanima računalništvo. Šov po kvadraturi radi primerjajo z manjšim mestom in roko na srce enačba ni povsem zgrešena. Kot svetlikava hobotnica se razteza po šestindvajsetih velikanskih halah in premore lastno štiripasovnico za potrebe razstaviščarjev. Da ducatov burekčinic in kebapčinic niti ne omenjam. Za primerjavo: CES, ki pokriva mnogo širšo tematiko, se stlači v vsega štiri primerljivo velike hale.

A tako kot ostali orjaški sejmi se tudi CeBit zadnja leta bori s krizo identitete. V zlatih časih ga je obiskalo skoraj tričetrt milijona ljudi, pred dvema letoma pa le še 200.000. Voditelji so bili primorani k restrukturiranju, zato so prireditvi letos namenili bolj resen ter posloven obraz. Poteza se jim je na srečo obrestovala, kajti privabili so blizu šest tisoč razstavljalcev in malce manj kot pol milijona obiskovalcev z vse oble. Kako pomemben je CeBit za Nemčijo in pravzaprav vso Evropo, so nakazali slavnostni govorniki ob otvoritvi. Na odru so se poleg Microsoftovega predsednika Steva Ballmerja zvrstili nemška kanclerka Angela Merkel, francoski predsednik Nicolas Sarkozy in komisar Evropske Unije Jose Manuel Barroso. Manjkal je samo Bono.

● Merklova, Sarkozy, Barroso in Ballmer se zgrinjajo nad Microsoftovim surfacom. Ta še vedno razpira čeljusti kjerkoli se pojavi.

Integriraj me nežno

Za razliko od letošnjega CESa, ki je postregel z mnogimi napol uporabnimi gizmoti, a le malo računalniškimi konkretnostmi, so velike kompjuterske fabrike CeBit dodobra izkoristile. Iz zimskega spanca se je prebudil celo AMD in že prvi dan prešel v ofenzivo. Pokazali so prototipe prihajajočih 45-nanometrskih phenomov in opteronov, za katere obljubljajo veliko. Novinci naj ne bi bili enostavne pomanjšave, temveč po besedah AMDjevih predstavnikov vključujejo konkretne hitrostne izboljšave. In potrebovali jih bodo, kajti koncem leta, ko bodo prispeli v trgovine, bo Intel že predstavil naslednjegeneracijske procesorje nehalem.

AMDjeva rdeča četa je CeBit izkoristila za uradno splovitev četvornega in hibridnega crossfira. Prvega so omogočili z gonilniki Catalyst 8.3, dočim je srce drugega novo vezno čipovje 780G. Dotično vsebuje grafično kartico radeon HD 3400, ki se hvali s hitrostjo ranga srednjerazrednih graf prejšnje generacije, polnokrvnim odkodirnikom za video visoke ločljivosti in zmožnostjo sodelovanja z ločeno grafiko na vodilu PCI express. Tehnologija je videti obetavna in o njej se bom gotovo razpisal podrobneje.

Nvidia tekmecu ni ostala dolžna in je s partnerji demonstrirala vezno čipovje 8200. Uradne predstavitve nismo bili deležni, toda okoli njega zgrajene plate so visele na štantih vseh pomembnih proizvajalcev. Zadevščina je po zmožnostih dokaj podobna Atijevemu 780G: z DX10 združljivo grafično jedro, strojno odšifriranje videa ter hibridni SLI. Škoda, da niso uradno predstavili težko pričakovanega geforca 9800 GX2. Kartico je bilo z nekaj iznajdljivosti moč videti, kajti pritrogalo jo je par partnerjev, a Nvidija ostaja tiho glede natančnih specifikacij, cene ter zmogljivosti. Čemu takšna zamuda, ni jasno, posebej vpričo Atijeve na novo najdene živahnosti.

● Okuženost s prijaznostjo do okolja se je iz avtomobilske industrije preselila tudi v računalništvo. CeBit je bil v znamenju zelenja.

Itak so bila čipovja z integriranimi grafičnimi karticami tihe zvezde sejma. Atiju in Nvidiji se je pridružil še Intel, in sicer z naborom G45, ki je del prenovljene družine 4x (dotična razen podpore za 1600-megaherčno zunanje vodilo ne prinaša pravih novosti). Čipek vsebuje grafični vmesnik GMA X4500 HD, ki podpira, uganili ste, razvozlavanje visokodefinicijskega videa H.264. Skupno vzeto vsi ti tranzistorski kolački pomenijo, da bodo poceni domači strojčki dobili novega zaleta. Cenene kištice bodo že privzeto nudile prej nevidene grafične zmogljivosti, zmogle bodo rokovati z modernimi ploščki in ko se ti bo zaskominalo po večji hitrosti, boš preprosto dokupil grafo za sto ali manj evrov. Ta bo sistemu dodala več kot lastno vrednost, saj ji bo pridoma pomagal integrirani vmesnik. Zmaga na vsej črti.

Ročni računalnički, tretji poskus

Drobčkani prenosni računalniki nikakor ne morejo prav zaživeti. Trg so najprej naskakovali v obliki PMCjev (Portable Media Center), nato pred kratkim kot UMPCji (Ultra Mobile PC), sedaj pa preoblečeni v naprave MID (Mobile Internet Device) skušajo izkoristiti uspeh iphona. Po vsej verjetnosti jih čaka enaka usoda kot predhodnike, saj so predragi in premalo priročni, vendar se ne bodo vdali brez boja. Če nič drugega, jim tokrat močno pomaga Intel, ki je ravno za MIDe zasnoval novo linijo procesorjev atom. Gre za drobčkane srčike, prej znane kot silverthorn, ki se ponašajo z izrednim razmerjem med nabritostjo in porabo. Atome je moč natlačiti v vse mogoče strojčke, od pametnih telefonov do nadtankih notesnikov, in so del širše platforme centrino atom. Dotična vključuje še vezno čipovje, brezžično povezavo wi-fi, 3G ali wimax ter narekuje fizične mere naprav. Intel med drugim zapoveduje, da morajo gizmi vsebovati zaslon z diagonalo največ 6 palcev in v debelino meriti manj kot dva centimetra in pol. Na voz MIDov, ki drugače poganjajo Linux in Visto, je skočila cela truma proizvajalcev, od Gigabyta in MSIja do obskurnih, v Evropi neznanih fabrik. Intel se je zaobljubil k nadaljnji podpori in razvoju platforme, tako da smo sedaj na vrsti porabniki. Kolikor nas poznam, bo iphone še dolgo ostal prva izbira.

intel
Centrino
Atom™
inside™
● Intelova najnovejša družina izdelkov je centrino atom, temelj za prenosne spletne odjemalce MID.

HD DVD je mrtev

Vojni dopisnik LordFebo po letih javljanja s fronte sklene poročilo. Zmagovalec je odločen, Toshiba je priznala poraz.

Kar se je pripravljalo dober mesec po ključnem dogodku, ko je veliki studio Warner 4. januarja nogiral HD DVD, se je naposled zgodilo. Ko so HD DVDju obrnile hrbet še velike štacunske verige, kakršni sta Wal-Mart in Best Buy, je Toshiba 19. februarja uradno obesila blagovno znamko na klin in filmskim družbam ter trgovcem neuradno jebala vso žlahto po spisku. V sporočilu za javnost so povedali, da so prepričani v nadmoč svojega formata in da niso uporabniki tisti, ki so izbrali, marveč se je tako odločila industrija. Precej svetohlinsko oziraje na dejstvo, da se uporabniki takenako nismo odločili, da dva zapisa sploh bijeta bitko na naših plečih, vendar je industrija zaradi pohlepa po licenčninah storila natanko to.

Anali speciali

Čeprav je bilo v zadnjih letih žajfasto bojišče blu-raya in HD DVDja po prisotnosti v medijih primerljivo z Britney Spears in Paris Hilton, velja zdaj še zadnjič potegniti analno črto skozi celoten razvoj. Kot vemo, se je iskanje boljše rešitve od DVDja pričelo pravzaprav takoj ob njegovi splovitvi, saj je bil v primerjavi s HDTVjem in edinim tedanjim HD-zapisom, JVCjevi digitalni VHSki, že v štartu manjvreden. Sony je leta 2000 demonstriral rešitev z modrim laserjem, ki je na račun krajše valovne dolžine omogočal gostejšo hrambo podatkov. Dve leti kasneje so tehnologiji nadeli ime blu-ray. Toda DVD Forumu, konzorciju proizvajalcev in studiev, inovacija ni bila po godu, saj je imel tedanji blu-ray ploščo v plastični zaščiti in je bil podoben disketi. Zato so sprejeli Toshibino pobudo za razvoj drugega modrožarkovnega medija, takega, ki bi bil bliže DVDju in s tem cenejši za izdelavo. Po letu dni pričkanja in voljenja so medij dorekli in ga poimenovali HD DVD, medtem pa je tekmec opustil zaščitni ovoj. Zdaj sta bili okroglini na pogled enaki, torej 12 centimetrov v premeru in debeline 1,2 milimetra. Ampak tehnološko sta se kljub temu razlikovali. HD DVD ima DVDju podobno strukturo, torej dve 0,6 milimetra debeli plasti, na vsako od katerih gre 15 GB, dočim si blu-ray lasti samo 0,1 milimetra spodnje zaščite in na vsak oblat spravi 25 gigabajtov. Prvi podatek je bil zaradi izrabe obstoječih proizvodnih trakov v prid HD DVDju, drugi seveda Sonyju. Zanimivo: davno tedaj se je špekuliralo, da bi blu-ray uporabljali za snemanje videa, medtem ko bi HD DVD rabil za filmsko distribucijo.

Čeprav sta tabora na sejmih neprestano prikazovala delujoče primerke, sta izid prestavljala vse do leta 2006, vmes pa snubila in lobirala na vseh koncih. Blu-ray so poleg Sonyja ekskluzivno podprli Philips, Pioneer, Panasonic, Hitachi, Apple in Dell, dočim so pakt s Toshibo sklenili NEC, Intel, Microsoft, HP, RCA, Sanyo ... Nasprotniki so v letu 2005 resda večkrat skušali najti kompromis, a ko so prišli do milijardnih zneskov od licenčnin, ni hotela popustiti nobena stran. Zato so avgusta istega leta oboji sporočili, da dogovora ne bo in da naj se prava vojna začne. HD DVD je prišel na ameriške police aprila 2006, blu-ray dva meseca kasneje.

HD DVD
VAN HELSING
Cinderella Man
THE BOURNE SUPREMACY
ASSAULT ON PRECINCT 13

● Me zanima, kako bodo postopali studiji in Toshiba v primeru masovnih (pri)tožb lastnikov HD DVD robe. Bo možno filme zamenjati za blu-raye? Navsezadnje se vedno poudarja, da z nakupom takega izdelka ne plačaš plastike, marveč vsebino in avtorske pravice. Pa da jih vidimo sedaj!

Studiji so se obnašali zelo vetrovno. Sony Pictures in Buena Vista (Disney) sta se zapisala in ves čas ostala na 'modri' strani, ostali pa so tekali od enega do drugega ali izdajali na obeh. Paramount, sprva izključno HD DVDjev podpornik, je nekje vmes skočil čez plot, nakar je v zameno za 150 milijonov dolarjev ter dodatno promocijo tretjega Shreka ob Toshibinih predvajalnikih zopet oznanjal, kako je HD DVD najboljša in edina prava izbira. Slično nezvestobo je pokazal Warner, ki je kot temeljni član DVD Foruma najprvo ponosno stal na bregu HD DVDja, nekje vmes se je odločil poskusiti še z izdajami na blu-rayu, nakar je, kot rečeno, čez noč oznanil ekskluzivno slednjemu. Vsekakor je bila odločitev presenetljiva, saj je firma dotlej izdala več uspešnic na HD DVDju. Matrične trilogije in zadnjega Šišmiša recimo na blu-rayu še vedno ni. Morda imajo Sonyjevci v predalu fotke predsednika WBja z gosko.

Sony je zmagovalec

Kakorkoli, Sony je zmagal in si povrnil nekaj ponosa od poraza svojega betamaxa proti VHSu pred desetletji (članek o tem najdete na stranki pod številko 2329). Kljub temu pa jih ni malo, ki bi mu raje privoščili poraz. Ta japanski gigant namreč vse prerad ignorira sprejete standarde in vsiljuje lastne rešitve, ki jih često podpira le sam. Taki izdelki so na primer mini disk, SACD, memory stick, digital8 in UMD. Blu-ray vsekakor ni bil boljši od tekmeca, le prostornejši, dasiravno je le malo filmov zapolnilo ves prostor. Določene elemente, ki jih je HD DVD imel že od začetka, je na primer pridobil šele v nedavni nadgradnji, priprava materiala oziroma avtoring je bil bolj zakompliciran, štancanje dosti dražje in z več izmeta ...

Da je HD DVD crknil, ni kriv Warner. Toshibine komponente so se večino časa resda dobro prodajale, bolje od konkurenčnih. A milijon dotičnih je zanemarljiv v primerjavi z desetimi milijoni prodanih playstationov 3. Ravno lastniki igralne postaje predstavljajo večino kupcev filmov, tudi zato, ker je to kratkomalo najboljša in do nedavnega najcenejša predvajalna komponenta.

Sonyju gre priznanje za velikost jajc, saj je šel z vdelavo blu-raya v podcenjeno konzolo na vse ali nič in s tem domnevno popušil več kot tri milijarde dolarjev. Zdaj se jim lahko smeji, kajti od licenčnin se jim bo vložek pozlatil.

Prihodnost

Kropilo na pogrebu se še ni dobro posušilo, že se je trg odzval na spremembe. Tisti filmarji, ki so imeli v pripravi kak HD DVD, so projekte ukinili, obstoječi so na razprodaji za polovične zneske, diski blu-ray pa so čez noč dobili navzgor zaokrožene cenovne postavke. Amazon je denimo par naslovov dvignil celo za 30 odstotkov (Spidermanovov trojček z 49 na 65 $). Slično je s predvajalniki. Akcijske cene so se vrnile v normalno stanje in playstation 3 za 400 EUR je najboljši nakup.

Bo Toshiba pričela s izdelavo komponent zmagovalnega zapisa? Bo pogon blu-ray ponudil tudi Microsoft? Prvo so Tokijci na Cebitu v kali zatrli in obenem v želji vsaj rahlega mešanja štren zmagovalcu najavili, da jih fizični mediji ne zanimajo, marveč se bodo osredotočili na pretočne HD-vsebine. Microsoft po drugi plati ni povedal nič konkretnega, le ponovil trditev izpred kakega leta, da so odprte vse poti. Vsekakor bi bilo lepo od njih, če bi tako enoto za xbox 360 splavili in jo za bagatelno ceno ponudili vsem lastnikom njihovega HD DVDja.

Dejan M. vam ga sfrizira in navije

»Vsi na uredništvu smo od Annija pričakovali nekaj posebnega. To smo tudi dobili, saj se je sestave njihovega »gamerja« lotil eden od elitnih slovenskih navijalcev in zato je bil računalnik tudi primerno »sfriziran«. Močno navit procesor penryn in grafična kartica sta ga po rezultatih vsekakor dvignila nad preostale udeležence testa.« Tako so zapisali v uredništvu revije SWPower ob velikem testu »gamer« računalnikov.

Dejan M.

Zato ni presenetljivo, da smo na testu odnesli najboljšo oceno in vseh pet zvezdic. Pravzaprav hočemo povedati, da znamo in zmoremo iz komponent vašega novega PC-ja iztisniti sleherni atom moči. Za svetovanje in ponudbo pokličite na 01 5 800 800 ali pišite na info@anni.si

Osebni računalnik
Anni Gamer

pininfarina

intel Core 2 Duo inside

SwPower
SWP PRIPOROČA
★★★★★
marec 2008

- **Osnovna plošča Asus P5K-E WiFi**
- **Procesor Intel Core 2 DUO 2.66 Ghz**, E8200, LGA775
- **Delovni spomin 4096MB** DDR2 800 MHz
- **Trdi disk 400GB SATA II**, 7200, 8Mb Cache
- Optična enota 18x/DVDRW+/-, DUAL, SATA
- FDD / **čitalec Čitalec kartic 64in1 USB 2.0**, črn
- **Grafična kartica BFG 8800GTS, 512MB, OC**, PCIe
- **Ohišje Spire Pininfarina, napajalnik LC-power 550W** Sil.
- garancija 1 leto

Cena 939,- €

anni

Anni d.o.o., Motnica7a, 1236 Trzin
telefon 01 5800 800, telefaks 01 5800 802
www.anni.si, e-pošta: info@anni.si

intel Channel Partner Premier Member 2008

Cene so informativne in vsebujejo 20% DDV.
Pridržujemo si pravico do sprememb cen.
Slike so simbolične, napake so možne.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon and Xeon Inside so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation ali njihovih podružnic v Združenih državah Amerike in drugih državah.

intel Core 2 Duo inside
Do More

Računalnike sestavljamo tudi po vaših željah in potrebah - svetovanje!

GIKOVA TRŽNICA

Še pred zaključkom GDCja se je na drugem koncu razstavišča Moscone Center začel WonderCon, konvencija navdušencev nad stripi, nadjunaki, znanstveno fantastiko in vso spremljajočo industrijo. Tokrat je JCT poleg! Z jurišniki iz Vojne zvezd loka pivo Aggressor.

Prislovični geekavosti navkljub je bilo na WonderConu najti ljudi vseh starosti, spolov in videza, od razposajene otročadi prek našemljenih mamic do resnih gospodov. Vprašanje, kako bi taka prireditev izpadla pri nas.

UBISOFT
CAPCOM

Na prizorišče je prišla izvidnica imperatorjeve 501. legije v polni bojni opremi. Kot je videti, so imeli dan medkulturnega sožitja z jediji, saj na sliki prisotnega niso popadli. Verjetno so račune poravnavali zunaj.

ALL TABLE COMICS
30

Takale je bila običajna stojnica s stripi. Po stenah kopica stripov, za katere nisi še nikoli slišal (ste vedeli, da so jih napravili tudi po Bonanzi?), v škatlah pa kopica takih, za katere očitno niso slišali niti znalci.

NOEL NEILL
THE ORIGINAL
LOI NE
BEYOND LOIS LANE

Noel Neill je bilo treba priznati, da je bila precej superbabično razpoložena. Koliko let šteje, ponazori podatek, da so se nad prelestnimi slikami njenih golih kolen slinili že ameriški soldati med drugo svetovno vojno.

Tudi goth subkultura ima svoje maskote. Mednje sodi Emily Strange s svojimi štirimi črnimi mačkami, ki dokaj neposredno posnema Wednesday Addams.

Smith Micro Graphics je bil na smenju prisoten z znanim animacijskim orodjem Poser, toda več ljudi je hotelo kracati punce z velikimi očmi.

CASH
CREDIT CARD

Capcomovci so imeli na zalogi tudi spominke. Plastični Blanka žal ne spušča štroma, ko ga požokaš, Danteja mi pa niso pustili vzeti iz škatle.

Skupna značilnost prisotnih risarjev je bila, da so te hoteli na vsak način zaplesti v pogovor. Če jim to ni uspelo, so te pokopali pod dežjem vizitk.

Že lanski raport s sandieškega Comic-Cona je orisal veliki dogodek, kamor se zatekajo mahnjenci na risane, plastične ter po ekranu brzeče superjunake, ne da bi običajni ljudje nanje posmehljivo kazali s prstom. Vendar to ni edina tovrstna čezlužna prireditev, saj podjetje Comic-Con International v ZDA koncem februarja (letos od 22. do 24.) prireja tudi sorodno konvencijo WonderCon v San Franciscu. To je bolj umirjen, domačnejši odvrtek julijskega spektakularnega Comic-Cona. Kjer je CC spektakel z množico zvenečih imen ne le iz stripovskega, marveč tudi filmskega in igričarskega sveta, WC s podobo klasičnega smenja bolj neposredno cika na bralce in zbiratelje. Če že desetletja zbirate cekin za obskurno kolektorsko skico Plastic Mana iz sedemdesetih let, je največ možnosti, da jo boste našli prav tu. A tudi neposvečeni ne ostanejo brez dela, saj so police ovešene še z množico privlačnih figuric in slične postranske robe, medtem ko svoj fris na vpogled prinesejo tudi znani risarji in malo manj znani igralci. Da hecno oblečenih ljudi, ki vsevprek mahajo s plastičnimi meči in puškami, ne omenjam.

Nadbolšjak

Prizorišče se že na prvi pogled razlikuje od velike konvencije, saj, jedrnato rečeno, vse skupaj izgleda tako, kot bi napaberkoval vse ameriške trgovinice s stripi in figuricami, jih zadegal v veliko halo in tako dobil orjaško tržnico. Tu ni paviljonov s tonskimi transformerji, marveč pisana združba malih (pre)prodajalcev, ki jih dosti bolj kot blišč zanima vsebina. In pokazati jo imajo, saj je WonderCon že od svojih začetkov leta 1987 prvenstveno namenjen preprodaji starih izvodov stripov in primerkov stripovske umetnosti. Ja, umetnosti – saj pomnite prizor iz Nezlomljivih, ko Samuel L. Jackson nahruli kupca, ker je hotel dragoceno slikico kupiti za svojega froca? Tovrstnih skic najdete tu polno, dragocenih in seveda drago-cenenih, saj že na mizah zložene risarije nosijo postavke nekaj sto dolarjev, pod mizami pa se v zameno za skrivne besede najdejo še veliko dražje. Preden se začne kdo od vas smejati, velja opomniti, da stripovska kultura ni nič slabša od katerekoli druge, čeprav je domnevno namenjena samo lahkotni zabavi in / ali otročadi. Ne drži ne eno, ne drugo, kar boste kaj hitro pogruntali, če v roke namesto Miki miške vzamete Sandmana ali katerega od modernih evropskih ali japonskih stripov. Poleg tega, da stripi govorijo zgodbe, ki jih je vredno brati, so del izročila naroda in obdobja, četudi je na listu mišičnjak, ki se dere: “Sedaj bom na tebi, o zločesti doktor Kačon, uporabil svoj super blaster!!” Sneti je to odlično opisal v superjunaškem vedežu Rešimoži, rešižene v Jokerju 156; id 3116.

Ni odveč izpostaviti, da od tega dela prireditve odneseš več, če se tam pojaviš z vsaj približno idejo, kaj iščeš oziroma kaj je vredno iskati. V nasprotnem primeru si na okoli tretjini razstavnega prostora, kolikor ga zasedajo zbiratelji, obsojen na golo opazovanje lepih risbic. Povrhu vsega je lep delež stojnic videti kot skladovnica omar s kartotekami, kjer iz kupov papirja štrlijo indeksirni lističi in je vidna le manjšina eksponatov. A kakor hitro imaš v malem prstu vsaj del ameriškega striposlovja, se odpre nečloveško velika zaloga gradiva, ob kateri se zanesenjakom orosijo oči. Tu so na kupu zbrani vsi preprodajalci orumenelih stripovskih izvodov, ki jih že desetletja ni več na zalogi. Celo jaz, ki v tej branži nisem podkovan in zato raje ne bom pametoval o tem, koliko je vreden eden prvih še nepobarvanih izvodov Kapetana Amerike, sem uzrl like, ki sem jih bil pred dvajsetimi leti gledal v risankah, ko smo jih kradli s satelita. Mravljinca Atoma pa menda poznamo vsi. Ob takih trenutkih te kar malo stisne in prideš celo na idejo, da bi vrgel stotaka za kos svojega izgubljenega otroštva. Za trenutek se vprašaš, če ne poteka v glavi marsikaterega od pravih zbirateljev podoben boj. Kakšno srečo imamo, da lahko igralci stare špile dobimo na bolj enostavne in poceni načine! Spet drugi hočejo le dopolniti zbirko, v kateri manjka le še par izvodov. Hja, nekateri zbirajo pivske podstavke, drugi stare ruske kalkulatorje, tretji stripe.

Večkrat sem poudaril ameriškost razkazanega. Ne

Majic je bilo obilo na vsakem koraku. Tule jih je bataljon Mehičanov z dolgimi palicami snemaval z višin. Seveda smo si na ogled izbirali tiste najvišje.

Obvladovanje Sile in svetlobni meč sta nujnost za vsakega jedija, toda padavani morajo nekje začeti. Otročadi je bila prav le Yodina oprava.

Figuričarji so običajno imeli velik repertoar, od potrošne robe do zbirateljskih del, na katerih si si napasel oči. Ali, v primeru tega hudičevca, iztaknil.

Telltale je poleg igrarske kompilacije prodajal tudi stripe Sama in Maxa. Na fotografiji avtor Steve Purcell podpisuje bukvico naši fanovki Navi.

brez razloga, kajti kdor bo prišel sem iskat stare izvode Dylanov Dogov in Zagorjev ali se slinit nad hentai bukvami (okej, nekaj ameriških je bilo), bo najverjetneje romal zaman. Ne pravim, da neameriške literature tu ni najti, toda jasno se kaže, da ji prireditev ni namenjena. Necenzurirane izdelke Mila Manare je bolje iskati na starem kontinentu, magari pri Buchu v Murglah.

Človečki

Isto velja za predel, kjer so prostor našli striparji in ilustratorji, saj je šlo izključno za imena čezlužne industrije. Na prizorišču je bilo med drugim najti znane ljudi, kot je Sergio Aragones (Mad in svetovno znani strip Groo the Wanderer), pa animatorja Darwyn Cooke in Bruce Timm (batmanovske risanke). Spoznal si jih ponavadi tako, da so imeli največje stojnice z vsaj dvema piarovcema in tajnico ob strani, ali pa jih za mizo ni bilo, ker so ravno tisti trenutek dajali ekskluzivni intervju. Toda WonderCon je slovesu primerno tudi zbirališče povečini manjših in manj znanih avtorjev, med drugim sorte 'jaz sem z interneta', ki so v želji po prepoznavnosti radodarnejši s spominki in prijaznimi besedami. Kdor si želi kak umetniški spominek in nima namena zapravljati gore zelencev za redke izvode, je to pravi kraj zanj. Na nekaj stojnicah so ponujali hitre portrete in ako si po pomoti naletel na kakega posebej gotskega avtorja, te je narisal nataknjenega na kol.

Druga plat obrazov na ogled je bila tista bolj zgubana, v obliki ostarelih igralcev vseh mogočih, predvsem stranskih ali celo povsem statističnih vlog v filmih s stripovsko in superherojsko tematiko. Mišičnjak Lou Ferrigno, ki smo ga nekoč zrli v seriji Hulk, je na stripovskih konvencijah zelo domač. Mladež nemara bolj pozna Chase Masterson (Leeta iz Deep Space Nine) in enega od Power Rangerjev, našel pa si tako nenavadne primerke, kot sta Peter Mayhew, ki je ždel v Chewbaccinem kostumu v prvi vojnozvezdni trilogiji, in Herbert Jefferson Jr. kot originalni poročnik Boomer iz Galactice. Po številu intervjujev sodeč je bila najbolj znano ime Noel Neill, originalna Lois Lane iz serije o Supermanu. Jes, s čistega začetka, od leta 1948 do 1957. WonderCon torej ima *zares* stare eksponate.

Vdirajoči Holivud

Ni skrivnost, da se WonderCon zgleduje po svojem velikem bratu. To je najbolj vidno na filmskem področju. Velemož je ga izrabijo za zimsko promocijo novih filmov in letos je bila temu namenjena vsa druga razstavna hala, kjer so uredili velikansko kinodvorano. V njej so sukali le prikolice, a po radostnih vzklikih sodeč je bilo za ameriško ruljo že to dovolj (ali so kričali, ker je bilo otroke strah teme v dvorani?), četudi jih večina sploh ni videla do odra, kjer so pozirali znani povabljenci. Roland Emmerich je predstavljal 10.000 BC, Brendan Fraser pa prihajajoči film v 3D tehniki, Potovanje v središče Zemlje. Daleč največ krikov tako z ženske kot moške strani je bil deležen najprej predfilm za še neimenovano novost po Filetih X (pride 25. julija!), nato pa David Duchovny & Gillian Anderson, ki očitno uporabljata nezemeljske preparate, saj sta videti natanko taka, kot se ju spominjamo z začetkov serije. Zanimivo je, da na razstavnem prostoru filmov praktično ni bilo mogoče videti. Svoj prostor je imel edinole Lionsgate, kjer so vrteli nek hecen slasher.

Trgovinska četrt

Ne marate za umetniške risbice? Nič bati, za take čudake je bilo na WonderConu izdatno poskrbljeno. Prispodoba bolšjaka se je potrjevala v takem obilju geekovske krame, da jo je težko opisati. Na prizorišču je bilo ama vse, kar potrebuje nadebudni mladi jedi, da se napravi v pojavo, kakršne niti njegova mati ne bi več prepoznala. Jedijski plašč? Kljukica. Jedijska lahka sablja (haha)? Kljukica. Velika glava Yode, ki ti šepeta modrosti? Kljukica. Stormtrooperji, pred katerimi se pogumno beži? Vse polno. Prevlada vojnozvezdnih kostumov tako na stojnicah kot na živih bit-

NIVEA
FOR MEN
EXTREME COMFORT
natural MICRO TEC
SHAVING
GEL
POST SHAVE
BALM

BDF ●●●●
Beiersdorf

Beiersdorf d.o.o., Letališka 32, 1000 Ljubljana

NIVEA
FOR MEN

NOVO

ZA MOŠKE, KI NE PRISTAJAJO NA RAZDRAŽENO KOŽO

Inovativen sistem britja

EXTREME COMFORT

- za britje brez draženja kože
- s tehnologijo „Natural Micro Tec“
- 89 % moških „ni občutilo razdraženosti kože“*

www.NIVEA.si/formen

KAR MOŠKI HOČEJO

*v raziskavi je sodelovalo 160 moških

Kolikor je Lou Ferrigno znan, se mi zdi, da je najbolj sameval. Bržda so se ljudje bali, da bi ga ne razjezili. Nočete ga videti, ko je jezen.

Frika spoznaš po njegovem najboljšem prijatelju. Vsaj za zajca je bolje, če je samo lutka.

Za trenutek sem imel idejo, da bi vsakogar, ki je v filmih nastopal v kostumu, pohvalil, da je na platnu res dobro izgledal. Nisem bil tako žleht.

jecih je bila osupljiva. Toda še bolj je čudila popolna, da, popolna odsotnost Zvezdnih stez! Z izjemo prej omenjene joškate Mastersonke smo zaman iskali kogarkoli, ki bi raztegnil prste v pozo 'live long and prosper'. Nemara je vse trekerje iztrebila horda ostalih pošastkov, ki so plenili po prizorišču. Naj izpostavim odličen kostum piramidoglavca iz Silent Hilla (na prvi strani članka), ki je s svojo krvavo medicinsko sestro za sabo puščal kupe trupel.

Tisti, ki so bili tako majhni, da bi se spotikali od rob svojega jedijskega plašča, so cukali mame za rokav, fehtajoč igrače, obeske ter majice. Priča sem bil bodoči frikici, ki je staršema skakala po glavah, ker ji nista hotela kupiti majice z motivom Maria. (“Sneti: Kakšna krutost do otroka! Pokličite socialno delavko!!!”) Kdor ni hotel velikega plišastega Jošija, je imel na izbiro množico figuric. Te so segale od najbolj pogrošnih plastik-fantastikov, ki jih dobimo tudi pri nas, do uveljavljenih znamk. Še tako stranski lik iz nekega tretjerazrednega animeja ima svojo plastično podobico. Velja pa omeniti, da je pregrešno dragih zbirateljskih maket in figur, ki imajo na Comic-Conu svoj prostor v velikih vitrinah, zastraženih z X-ljudmi, tu malo, saj je tudi na področju plastike WonderCon domena malih prodajalcev. Za veliko maketo warthoga iz Hala pojdite drugam, sem pridite iskat (relativno) poceni Batmane.

Vendar s tem ne gre zapustiti vtisa, da je sejem le prostor predmetovja, ki ga položiš na polico ali v žep in nanj pozabiš. Našel si zanimive artikle, kot so stenske slike podjetja Haunted Memories, ki v skladu s kotom gledanja iz pohlevnega otročiča spremenijo v nagravžnega zombaklja ali kaj podobno ostudnega. Na več mestih so tržili replike filmskih kosov, kot so Anduril, Glamdring, Konanov meč, Terminatorjeva roka in brzostrelka iz Alienov. Ni veliko manjkalo, da bi si omislil senzor gibanja iz slednjih, ki jame ob pritisku na gumb spuščati zlovešče zvoke in predstavo zaključi s kriki ter grgotanjem. In, kot se za to prireditev spodobi, so material zase našli profesionalci. Na tapeti so bile barve, oblikovalske mase in razno risarsko ter animatorsko programje. Najbolj napredni so viseli pri Wacomovem štantu, kjer sta carovala 22- in 24-palčen risalni zaslon. Retra je bilo treba stran vleči z bivolom. Takim superjunaškim.

Igrovja žalost

Kaj dosti predstavnikov igričarstva na smenju ni bilo, pa še obstoječi so tja povečini zvlekli kar opremo s sosednjega GDCja. Svoje prostore, resda zajetne glede na ostale, so imeli Ubisoft, Capcom in Electronic Arts, toda kazali so bore malo novosti. Capcom ni pokazal nič stritfajterskega, razen Blankine akcijske figuretine. Še največ mladcev je čepelo na Ubijevih mašinah z Rainbow Six: Vegas 2 in Lostom. Skriti biser je bil odročen kotiček Newgroundov za Capcomovim prostorom, kjer se je dalo igrati Castle Crasherje, medtem ko je Navi ves ljubi čas nadlegovala moža pri Telltale Games.

Za mlade in mlade po srcu

Že v čakalni vrsti ti postane jasno, da na WonderCon pridejo v glavnem navdušenci in zmedeni starši, ki jih tja za špago privleče mulčad. (Mi smo seveda dobili novinarske akreditacije, drugače pa je bila vstopnica na licu mest petnajst kovačev.) Prireditev je v prvem planu sejem, veletržnica, kjer se lahko napasejo zanesenjaki, saj imajo vsaj enkrat na leto na kupu res vse, od obeska za ključe z želvo ninjo do izvoda stripa s Captainom Atomom za jurja dolarjev. Zato je zelo zelo pripravno, če tja pridete polne denarnice in izrabite dejstvo, da so zbrana podjetja širom države. Več je torej moč kupiti kot videti, ker razen filmskih intervjujev kaj dosti spremljevalnih predstav ni. Še največ bodo v tem smislu odnesli zbiralci avtogramov. Gotovo pa bi obisk privoščil navdušencem nad gotsko in obskurno umetnostjo, saj je bilo tovrstnih stojnic brez števila. Bi kupil majico z narisanim drobovjem, vendar so mi ameriške številke prevelike.

Pac-Man je že davno prešel meje iger in se naselil v risankah ter stripih. Ko sem v te ljudi začel metati tablete, niso bili navdušeni. Meh.

Retro preizkuša Wacomovo zaslonsko rešitev za risanje v živo. On je bil edini od JCTja v kostumu. Preoblekel se je v svojega junaka Justina Timberlaka.

BUFFON NOSI v1.178: HITRE NOGE
UNTIL THEN
v1.08: HITER ČEVELJ
PUMA
pumafootball.com

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2008

Ali obstaja velik industrijski dogodek, kjer ti pred nosom ne plešejo ritke hostes, okopane v soju bliskavic slinaste horde igričarskih frikov, katerih stampedo te je ravno prikrajšal za nekaj življenjsko pomembnih organov? Kakopak: imenuje se Game Developers Conference. Aggressor s pomočjo Retra in LordaFeba na široko odpre duri prostora, praviloma zaprtega za navadne smrtnike.

● Na GDCju se na kupu zbere večina tistih, ki v industriji kaj pomenijo. Peter Molyneux (levo) je bil tokrat na odru trezen, Cliff Bleszinski iz Epica (sredina) je še vedno pozer, s Sidom Meierjem, ki tu sprejema nagrado za življenjsko delo, pa je bilo moč na srečanju tudi pokramljati. Ne bo še nehal s Civilizacijami.

game
Developers
CHOICE
awards

Velike špilavske sejme popisujemo že od samih začetkov in prenekaterič smo jih kar malo naveličani. Zato radi poskusimo tudi kakšno svežo, še nevideno prireditev. Za terapijo se je del JCTja letos tako odpravil na prireditev, kjer se ne srečujejo tisti, ki špile nabijajo, ampak oni, ki jih ustvarjajo.

Stičišče idej

Zahodno krilo kompleksa Moscone Center v San Franciscu, kjer je potekal konferenčni del dogodka od 18. do 22. februarja, je polnila pisana druščina ljudi, od smrtno resnih, v suknjiče odetih poslovnežev s Samsonitovimi kufri do bitjec v navadnih srajc, ki so prišla naravnost z raida v World of Warcraftu. Se pravi, oblikovalcev iger. Jasno, kajti glavna poanta GDC-ja je druženje tistih, ki so zaslužni za to, da imamo sploh kaj igrati.

Že leta 1987 je prireditev, tedaj pod imenom Computer Game Developers Conference, ustanovil legendarni avtor iger Chris Crawford. (Špile je delal v osemdesetih, tako da se ne trudite z brskanjem po spominu, če nimate brade do pasu). Najprej so jo postavljali v San Joseju, potem je občasno obiskala Santa Claro in Long Beach, leta 2005 pa je našla Moscone Center v južnem delu središča Svetega Frančiška. Čeprav je bila 2006. zopet v Svetem Jožefu, Moscone velja za njen stalni dom, kjer se odvija praviloma konec marca. Letošnji februar je bil torej posebnost. Sprva je bila zadeva bolj podobna krožku nekaj ducatov razvijalcev, ki so žolčno debatirali o tem, ali je 64 kilobajtov res dovolj za vse. A skladno z rastjo industrije se je redil tudi Computer Game Developers Conference. Leta 1999 je izgubil 'Computer' v imenu in pod svoje okrilje sprejel Independent Games Festival (IGF), ki pokriva neodvisne (indie) igre in brez katerega bi bil Retro zelo slabe volje. Nagrade 'Game Developers Choice Awards', ki jih izbirajo avtorji, podeljujejo šele od 2001. Dogodek ima sedaj pod organizacijskim okriljem medijsko podjetje CMP Game Group, ki med drugim ureja vsemrežni portal Gamasutra.

Kresanju mnenj in izmenjavi informacij so namenjene številne predavalnice ter sejne sobane, v katerih se skupno gnete več tisoč ljudi, medtem ko število obiskovalcev skupaj s tistimi na razstavnem delu doseže 15.000. Razumljivo, saj karte veljajo od 195 dolarjev navzgor, da sodeluješ, pa moraš potrjeno biti del industrije. Vendar je to, da nisi pahnjen v gnečo 180.000 ruljekov kot v Leipzigu, kvečjemu sreča. Vzdušje je namreč ravno zaradi tega umirjeno in optimistično, da ne rečemo pristno! Dogajanje v splošnem ni obteženo z oglasnimi pamfleti, ki ponavadi zamažejo pravo sliko, saj strokovnjaki potrebujejo dejstva, ne fasade. In ravno to dobiš na GDC, saj je na vpogled kolesje, ki žene razvojne studie, tako s stališča oblikovanja kot poslovne logike.

Po domače povedano: tu je na voljo vse o tem, kako igre dejansko nastajajo, in kup skritih detajlov, ki jih zanesenjaki mukoma razbirajo iz izjav avtorjev v intervjujih in so nato obvezno predmet neskončnih prepirov na forumih. GDC je raj za vsakogar, ki ga vsaj malo zanima ozadje industrije iger, saj si tu nenadoma skoraj enakovreden 'velikim'.

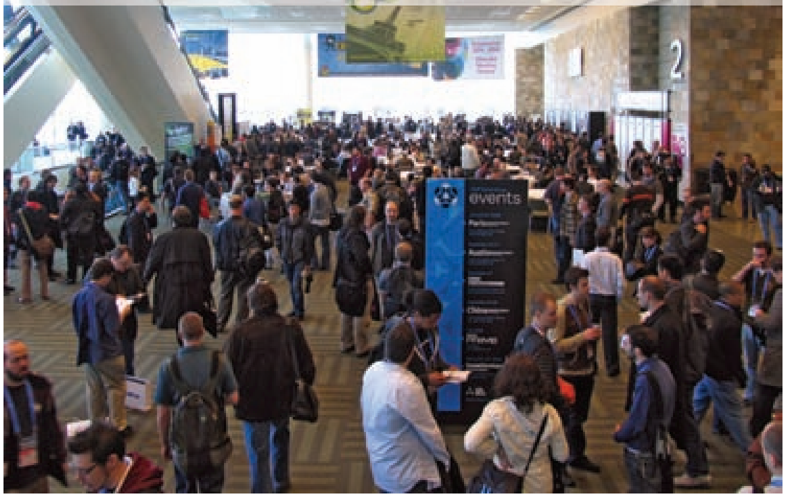
● **Dobrodušnega Warrena Spectorja je Aggressor zasačil spuščenih hlač. No, to ne, je pa bil neobrit. Tadesen, šaljivčki.**

Časnikar med razvijalci

Velika in mala imena panoge so seveda vseprisotna in načeloma so ljudje dostopni in sproščeni. Tako smo se koj na začetku spotaknili ob Warrena Spectorja (Deus Ex), kmalu zatem žlobudrali s Chrisom Delayem iz Introversiona, nato delili mizo z Martyjem O'Donnellom, avtorjem glasbe v Halu in povedali Miku Cappsu (Epic) v brk par gorkih novem Unreal Tournamentu. Tomonobu 'Tekken sux' Itagaki (Ninja Gaiden) je bil s svojimi očali, leder jakno in jakuza videzom spet viden le na odru med vseplošnim špricanjem krvi po platnu, medtem ko Mijamota, Garriotta in Wrighta itak ni bilo na prizorišču.

No, ob vsem tem vrvežu se zaveš, kako človeški so obrazi in usode, ki stojijo za prav vsako od iger. Chris Taylor je denimo naravnost povedal, da se je med produkcijo Supreme Commanderja nekega dne pod pritiskom zlomil in ure jokal. Ken Levine (Bioshock) se je spustil v monolog o tem, kako nima otrok in svoja jutra ponavadi začne v Terokkar Forestu (šuma v World of Warcraft). Za prav vsako stvarjo – magari na predavanju o modu za Neverwinter Nights, s katerim so skušali študente učiti piarovstva, ali o novih plačilnih sredstvih za Bejeweled – je štorija ljudi, ki so se odločili, da bodo svoj čas, energijo in nadarjenost usmerili v ustvarjanje iger. Ne zato, ker bi bili v to prisiljeni, temveč ker to neizmerno radi počno. Ne zato, ker bi bili tumpasti in ne bi mogli iti za sladoledarja ali polagalca optičnih kablov na dno Tihega oceana, temveč ker je to resen strokovni in intelektualni izziv. Odločnost in navdušenje je čutiti na vsakem koraku in ravno to je tisto, kar ti zopet da občutek, da igre niso samo opij za podivjano otročad, ki nima boljšega dela, kot da doma drka petnajsto enako streljanko zapovrstjo, ampak dejansko naslednja stopnja preživljanja prostega časa. Poleg tega pa te opomni, da se za vsako od tistih DVD-škatlic ali, poredneži, ISO-datotek na disku, skriva ničkoliko predanosti, žrtvovanja, ljubezni ter

● **Organizatorji so bili nad obiskom navdušeni in GDC bo naslednje leto na istem mestu, le da konec marca. Mimogrede – kot ste bržda opazili, je bila prireditev letos v znamenju roza barve. To ne pomeni, da so vsi game developerji 'roza'.**



● **Očka Aquarije sta dolgolasi Derek in severnjaški Alec. Povedala sta marsikaj o zakulisju, tudi o zagatah pri iskanju govorke. Če se ne bi našla Jenna Sharpe, bi Naija morda zvenela kot teta Pehta.**

● **Takihle (na)gibajočih simulatorjev za par desettisočakov je veliko na vseh podobnih prireditvah. Najbrž jih kupujejo šejki za svoje sinčke. Ali pa teroristi za vadbo.**

različnih usod. Tak realen pogled je v navalu špilov lahko izgubiti, zlasti če jih besno piratiziraš, toda GDC te na to prijazno opomni.

Trendi, dež in piščančji sendviči

Rahlo neprijetno spoznanje ob pogledu na urnik dogodkov je vzporedni tok predavanj in da boš veliko zanimivih v vsakem primeru zamudil. Konferenca je pravzaprav usmerjena dokaj ozko in poteka po tako imenovanih 'summitih' in 'trackih', ki pokrivajo določeno ožje področje, na primer produkcijo zvoka ali poslovni model za masovnimi igrami. Tako imaš priložnost poslušati bodisi nove načine za ustvarjanje normalnih kart, bodisi analizo uspeha modela mikrotransakcij v korejskih nalinijščinah. Obojega žal ne. Fino za strokovnjake, ki so se prišli izobraževat o tem, zakaj je Verletova integracija pri računanju fizike pomanjkljiva, precej manj pa za novinarje, ki poskušamo zajeti splošno stanje industrije in si čim bolj razširiti obzorja. Stoli so bili klasični konferenčni in pozno popoldne je začenjalo že malce tiščati v hemoroide. Na srečo so bila predavanja raztepena po različnih dvoranah, zato smo se med selitvami po dežju dovolj razgibali. Kislemu vremenu navkljub te že samo vzdušje drži v dobrem razpoloženju, če si vsaj malo radoveden, kaj industrija iger je in kam gre. Prav zato je GDC za tuhtanje o tem primernejši od običajnih sejmov, saj tu zaznaš, kaj se mota po glavah resničnih ustvarjalcev.

Bržda je očitno, da je GDC meka za nekoga, ki je mahnjen na vse posledice igričarstva izven vzklikov “NE, petič sem umru na tem ovinku!” Če si vsaj hobi razvijalec, zate velja enako. Ustvarjalno vzdušje je tako, da se ti zazdi, kot da so tudi lično vijoče se kače ljudi v vrsti, ko čakajo na vstop v predavalnico (Američani to obvladajo v nulo), le del nove realnosvetovne verzije Snaka s telefonov. Tistim, ki so jim tovrstne zadeve deveta briga in raje postrelijo še eno sobano demonov, pa GDCjeva akademska narava ne bo povšeči in naj raje šparajo za denarce za potovanje v Leipzig, ker bodo od tam več odnesli.

● Industrija se širi, zato so delovna mesta vedno na voljo. V ta namen je bil na GDCju karierni paviljon, kjer so imela razpise vsa pomembna podjetja. Največ zanimanja je bilo pred Biowarovo in Blizzardovo stojnico.

Blizzard Entertainment
ZZARD

Leto oblikovalcev iger

Medtem ko se je tisočerica programerjev, oblikovalcev grafike in zvoka, producentov ter marketingarjev učila, kako čim bolj učinkovito početi, kar jim je naročeno, so si oblikovalci iger – game designerji – vzeli

VELETRENDI

Mobilna industrija v primežu operaterjev

Del konference, ki je obdeloval igre za mobidike, je imel po stari navadi milijon obskurnih predavanj o tem, kako spraviti Diner Dash na mobilnik. A dejansko ni bilo dosti novega. Razlog se skriva v problemu, ki to področje tare že leta: mobilni operaterji imajo skorajda popolno kontrolo nad kanali za distribuiranje iger. Založniki in studiji že leta tarnajo, da to uničujoče vpliva na industrijo ter preprečuje eksplozijo trga, ki jo napovedujejo vsi, ki imajo priložnost pokazati zali obraz v medijih. Tu pride do hecne situacije, ker se kot rešilna bilka kaže – ngage. Nokiin ngage. Ne, ne tista opeka za ciljanje nadležnih sosedov, ampak novi Ngage, od operaterjev neodvisna platforma za širjenje iger. Predstavljajte si Steam na mobilnikih. Vsi imamo na frisu trenutno neodločen izraz; še predobro pomnimo bizarnosti, ki si jih je Nokia privoščila z izdelki pod tem imenom, hkrati pa ji je treba priznati, da meri v pravo smer. Zdaj samo molimo, da v ga praksi (spet) ne polomijo.

Vzpon mikrotransakcij

Na zahodu ima pojem mikrotransakcij (glej članek Denar kot riževa zrna, Joker 171 ali id 4256 na stranki) precej negativen prizvok, kajti običajno se ga enači z nategovanjem potrošnikov na suho in pretkanim zaslužkarstvom. Toda na vzhodu je to postala od začetkov leta 2003 zelo razširjena praksa plačevanja v nalinijščinah. Kar hkrati pomeni, da je uspešna. Korejski založnik Nexon je s svojim spiskom iger na tej osnovi po prometu uspel prehiteti uveljavljeni NCSoft, ki se bori s finančnimi problemi. Preberimo tole še enkrat: mikrotransakcije so v azijskem svetu uspešnejši način plačevanja MMOjev od naročnine! Zanimiv podatek je, da se je zaslužek dvignil tudi naslovom, ki so imeli nekdaj naročnino, nakar so jih predelali za sistem mikroplačil. Druga, malce presenetljiva zanimivost pa je, da se hibridni sistem z majhno naročnino in dodatnimi mikroplačili očitno ne obnese, saj se je delež iger s tem sistemom od leta 2004 prepolovil. Na zahodu se nam pri velikih naslovih v kratkem še ni bati (ali veseliti) prodora te vrste plačevanja, saj se ga tukajšnji založniki branijo kot hudič križa. Tudi kultura je drugačna kot v Aziji. A ob nadaljevanju uspeha se kaj lahko primeri, da ga dobimo tudi pri nas. Ne z nategunskimi karoserijami za NFS čez Xbox Live, temveč povsod.

Na otrocih stojijo … MMoji

Veliko bolj presenetljiv trend kot uspeh casual iger je dobesedno nora rast masovnih spletščin, ki ciljajo na populacijo, mlajšo od šestnajst let. Second Life? Dajte no. Naslovi, kot so Habbo Hotel, Club Penguin in Neopets, imajo že nekajkrat več uporabnikov. Habbo si recimo lasti 80 milijonov registriranih samosvojih uporabniških imen. Ki so za povrh povečini osnovnošolci. Resda ne gre za špile z naročniškim modelom, temveč po večini za mikrotransakcije (aha!). Ampak dejstvo, da tovrstne socialne mreže pritegnejo take mase, kaže na obraz iger, ki se zelo razlikuje od GTAjevskega pretepanja prostitutk.

Igre za mase v iskanju zaslužka

Javna skrivnost je, da je okorel (hardcore) igričar že nekaj let v manjšini. Večino tistih, ki v anketah študij ameriških univerz, za katere ni še nihče nikoli slišal, obkrožijo, da igrajo igre, predstavljajo matere srednjih let, ki nabijajo Bejeweled. Ali Line Rider. Ali kak tower defence. Sprijaznite se – priložnostne (casual) igre so po zaslugi spleta v presunljivo kratkem obdobju postale številčno prevladujoče in bitka se je prenesla v tuhtanje o tem, kako zaslužiti z igrami, v katerih lahko sodeluje vsak, ki ima pet minut časa. Casual Games Summit je bil najbolj poslovno orientiran del konference in ravno tu se je govorilo praktično samo o plačilnih sistemih. Stari model preizkušanja pred nakupom se počasi poslavlja, saj delež tistih, ki po preizkusu igro dejansko kupijo (conversion rate) znaša borih 1–2 %. Namesto tega prihajajo novi prijemi, denimo plačevanje za preigrani čas, nakar je špil po nekem znesku v celoti naš, in vključevanje oglaševanja, za katere se izkaže, da prinašajo več denarcev. Bo treba orenk preštudirati, koliko nas bo koštal Super Diner Dash Deluxe 15, preden bomo kliknili 'download'. Dodatna nova zanimivost so igre v okviru socialnih mrež, kot sta Facebook in MySpace, ki so njihovo ogrodje izkoristile za hiter uspeh. Trenutno so še na zelo amaterski ravni, a če sodimo po razvoju priložnostnih naslovov, jih čaka hitro napredovanje. Samo poglejte si trenutni spor med nosilci pravic za Scrabble in pisci igre Scrabulous za Facebook, ki mesečno od oglaševanja pobere 25.000 dolarjev.

Igre so resna stvar

Resne igre (serious games) niso novost. Svojo iniciativo imajo že od konca devetdesetih let prejšnjega stoletja. V splošnem sem štejemo izdelke, katerih primarna naloga ni zabava. Toda v zadnjih letih je beležiti tudi hitro širitev na področja, ki niso urjenje za triažo ob bombnih napadih (brez heca, nekaj takega so kazali) ali izobraževanje malčkov. Tih vzpon beležijo oglaševalski naslovi (poguglajte, kaj je uspelo Burger Kingu), prav tako kot politično in družbeno angažirane igre. Mladinino polaganje domobrancev v jame je proti temu, kar prihaja, nadvse primitivno. Lep primer bodo že letošnje ameriške volitve.

Videoigre, ki to niso več

Bržda najteže oprijemljiva, a neznansko zanimiva je bila najava Nokijinega viceprezidenta marketinga Anssija Vanjokija, da se premikamo v čas, ko igre prestopajo okvire računalnikov in konzol. Idejo je skušal ponazoriti s tem, da bi mobilnik z njegovo kamero in omrežnimi sposobnostmi uporabili za to, da bi v igro vnesli zunanje elemente, recimo slike svoje okolice, in jo tako občutno spremenili. Naslednja stopnja pa je, da bi z mobilnikom v igro spremenili kar svojo okolico, ko bi skozi napravo dobivali izzive, ki jih je treba izpolnjevati v realnem svetu. Nemara se sliši neprepričljivo, toda strokovnjaki na čelu z Ianom Bogostom ga jemljejo resno in nekaj takih izdelkov, kjer ti soigralci po mobitelu dajejo naloge, že obstaja. The Game z Michaelom Douglasom je nenadoma precej bližje …

Takole stojnico za promoviranje svojega umotvora so si zaslužili najbolj pridni neodvisni ustvarjalci, nominirani za nagrade na IGFju. Večinoma gre za revne študente, tako da lahko do korita pride res vsak.

Jon Mak je namesto kritike industrije nad množico izpustil balone. Izjava o preprostosti igranja, dokaz, da za zabavo ne potrebuješ milijonskega proračuna, ali zafrkavanje iz tistih, ki iščejo filozofijo, kjer je ni?

teden za razmislek in razglabljali, kaj sploh ustvarjati. Najbolj odmevni so bili tisti iz vrst neodvisnih avtorjev (kodno ime 'Armada v enem'), ki se vztrajno bližajo temu, da bodo po ustvarjalni plati vlekli naprej vso branžo. Konzolna servisa za dolpoteg iger Xbox Live Arcade in Playstation Network sta poskrbela, da so njihove igre postale masovno vsakdanje, in odprla finančno pipico za tovrstna udejstvovanja. S tem prvotna oznaka neodvisnih razvijalcev, torej tistih, ki prodajajo igre brez velikih vmesnih členov, kot so založniki in distributerji, počasi bledi. Poleg tega se večina neodvisnežev ideološko ne razlikuje od industrije, le da ne ustvarjajo skopiranih iger, temveč igrice.

Ker neskončno drsanje koncepta 'poveži tri' v slogu Bejeweleda po duši nima veliko veze z indie igrami, je Ryan Clark (Professor Fizzwizzle, FizzBall) v eni od debat na novo začrtal okvire. “Neodvisnost ni povezana z denarjem, odsotnostjo založnika, velikostjo ekipe, ciljno publiko, žanrom in tematiko. Indie sceno zaznamujeta slog in odnos. Gre za svobodno izražanje ustvarjalnosti in vizije izdelka, ki ju vodijo notranje želje namesto marketinga.” Ta misel v okvir sladkih alternativic lepo zaobjame z velikimi denarji podprte špile, kot je Portal, in zastonjske izdelke tipa Dwarf Fortress (The Sims za D&D-geeke), ki so jih pozdravljali tako neodvisneži kot velika oblikovalska imena. Clint Hocking, avtor Far Cryja 2 in Splinter Cellov je recimo zajokal ob Passage, ki ga najdete na natlačenki 174.

Itagaki ni razpredal o tem, kako so vse igre, ki niso njegove, zanič, zato pa je bil Ninja Gaiden 2 bolj krvav od najkrvavejših krvavic.

Na splošno je bilo v zraku čutiti, da je preporod pred vrati. Derek Yu (Aquaria) je povedal, da se neodvisne igre razvijajo v nekaj resnega in da smo priča zgodovini v nastanku. “Ne vem, kaj bo 'indie' pomenilo čez deset let ali celo naslednje leto. Za zdaj delamo igre, ki jih želimo delati, in se ob tem zabavamo – s pohvalnimi rezultati. Videti je, da ljudje to cenijo.” Derek je skupaj z Alecom, sorazvijalcem Aquarie, razložil, kako razvoj te igre, ki smo jo pohvalili v Jokerju 174, ni bil načrtovan, temveč je šlo za organsko rast z veliko kritičnega obrezovanja preveč razraslih idej.

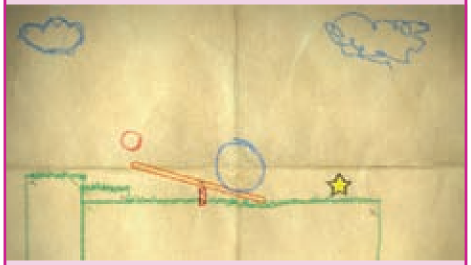
Podobno so ostali finančno potrjeni razvijalci delili svoje izkušnje z občinstvom, željnim navdiha. Videli smo dnevnik pravkar izdane ninja ploščade, imenovane N+, in njene poti od zastonjske uspešnice v Flashu do distribucijske pogodbe za Xbox Live Arcade. Xbox 360 je na ugledu med razvijalci pridobil tudi na rovaš Schizoida, prve igre za XBLA, narejene v XNA-ju, kar je potrdilo odličnost tega razvojnega orodja. Da bo prevlada na področju neodvisnih iger za belo šatuljo zagotovljena, je Microsoft najavil servis Community Games.

In končno so se razvijalci zazrli še v prihodnost. Seksi piarovka Vicky Arundel iz Introversiona (Uplink, Darwinia, Defcon) je povedala, da bo v njej nujno uporabljati svojevrsten značaj in stil, da si boš pri igralcih pridobil razpoznavnost. Prebiti se je namreč treba skozi oglušujoč marketing velikih založnikov in uporabnikom sploh dati vedeti, da lahko tu dobiš več. Joker neodvisnikom vsekakor daje enakovredne možnosti in Introvertiranci so se z veseljem spomnili intervjuja z Aggressorjem v številki 163 (Prvi med uporniki, id na stranki 3837).

NAGRADE, NAGRADE

Da je obdobje neodvisnic pred vrati, se morda sliši kot floskula. Ampak ni. Na GDCju se je že deseto leto zapovrstjo odvila podelitev nagrad Independent Games Festival. Celo na oskarjih naše industrije, ki so ji sledili, torej Game Developer Choice Awards, je glavno slavo pobral Portal, naslednik študentskega projekta Narbacular Drop, nagrajenega na IGFju dve leti tega.

Glavno nagrado med neodvisnicami je odnesel Petri Purho z igro Crayon Physics Deluxe (slika), katere eksperimentalni prototip najdeš na natlačenki 168. Tako sproščujoče, ustvarjalne in igrive fizikalne miselnice že dolgo ni bilo. Iz Experimental Gameplay Projecta izvira tudi World of Goo (v enem tednu izdelani Tower of Goo je na natlačenki 163), ki nadaljuje tematiko gradnje objektov, kjer jo je zapustil Bridge Builder. Dve nagradi je pobral še glasbeni Audiosurf.

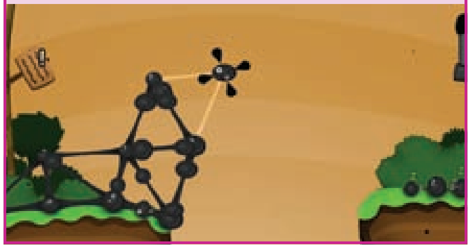


Na Game Developer Choice Awards je tri odličja poleg Portala odnesel BioShock, medtem ko je tehnološko nadvlado brez presenečenj potrdil Crysis. Čeprav za poganjanje rabiš noro mašino, kot se je pridušal poleg nas sedeči stric.

Riti s stolov smo dvignili dvakrat in se z bučnim aplavzom poklonili legendama. Nagrado za pionirja je dobil Ralph H. Baer, ki je spravil igranje v domače izbe s prvo konzolo magnavox odyssey, letos pa so ovekovečili življenjsko delo Sida Meierja, začetnika tajkunov in civilizacij. Slava jima.

Nagrajenci na Independent Games Festivalu
Glavna nagrada: **Crayon Physics Deluxe**, Kloonigames
Najboljša igra v brskalniku: **Iron Dukes**, One Ton Ghost
Oblikovalska izvirnost: **World Of Goo**, 2D Boy
Odličnost videza: **Fez**, Kokoromi
Odličnost zvoka: **Audiosurf**, BestGameEver
Tehnična odličnost: **World of Goo**, 2D Boy
Najboljša igra študentov: **Synaesthete**, DigiPen
Nagrada publike: **Audiosurf**, BestGameEver

Nagrajenci na Game Developer Choice Awards
Dizajn: Portal, ValveVidez: **BioShock**, 2K Games
Tehnologija: **Crysis**, Crytek
Scenarij: **BioShock**, 2K Games
Zvok: **BioShock**, 2K Games
Novinec: **Crackdown**, Real Time Worlds
Inovativnost: **Portal**, Valve
Prenosna igra: **Zelda – Phantom Hourglass**, Nintendo
Dolpotegljiva igra: **Flow**, Thatgamecompany
Igra leta: **Portal**, Valve



● Ventilarjem je s Portalom padla sekira v med in Gabu Newellu se je kar samo smejalo.

P
game developers choice awards

Niso pa alternativci edini, ki se ne strinjajo s trenutnim sporočilom igričarske industrije, ki veli, da je zabava v klanju. Skozi debato o površinskosti današnjih iger in že tradicionalnim dizajnerskim brbljanjem so pomembni razvijalci napadli trenutno ohromelo vsebino iger. Prej omenjeni Clint Hocking se je v navezi s Passage spraševal, “zakaj, jebenti, se ničesar ne naučimo od teh malih iger in ne uporabimo istih vzvodov za obogatenje svojih izdelkov. Industrija je lani uspela izdelati nekaj ducatov AAA-streljačin, v katerih je edini smisel prekrivanje enega piksla z drugim in pritiskanje gumba. Zakaj Call of Duty – v vsej svoji perfektno izpiljeni mehaniki in dinamiki – ne govori o dolžnosti? Zakaj Medal of Honor ni igra o časti? Kristus, pomislite, koliko bi bilo vredno, če bi znali zapakirati čast v škatlo in jo prodajati. Devetdeset odstotkov ljudi na tem svetu tega še ni občutilo in dam roko v ogenj, da bi si večina želela.”

Chris Taylor (Total Annihilation, Supreme Commander), Louis Castle (Command & Conquer), Ken Levine (Thief, Bioshock) in Peter Molyneux (Don Kihot iz Manče) pa so debatirali o pozitivni vrednosti, ki jo lahko prinesejo igre, od enciklopedične in moralno izobraževalne do spoznavanja samega sebe. Peter je povedal, da je bilo sedemdeset odstotkov igralcev Fabla čistih dobričin, dvajset se jih je po začetnem klavskem odnosu obrnilo na dobro stran in le deset procentov je bilo resničnih zlobnežev, ki so brez vesti pobili cele vasi. Zato se je v nadaljevanju odločil bolje razdelati dobro stran. “Tokrat bo resnično težko biti pozitivec. Dobrota namreč zahteva žrtvovanje in v Fable 2 bo igralec za pokoravanje idealom postavljen pred težko nalogo odpovedovanja.” Iz njegovih ust v naša ušesa.

Ob vsem filozofiranju, ali igre so umetnost, kakšno vlogo in odgovornost nosijo, ter predalčkanju, kaj je indie in kaj ni, je z najbolj preprostimi neposrednostmi dal misliti Jonathan Mak (Riff: Everyday Shooter za playstation 3, opis v J172). Že na srečanju neodvisnežev je podal svoj pogled, “da se preveč ukvarjamo sami s sabo. Odvečno je bluzenje, kako pravilno delati igro, in jokanje, ali jo bo kdo igral. To je navadno sranje. Preprosto skodiraj igro, ki jo želiš narediti!” V srca udeležencev pa se je zapisal, ko je namesto treh minut kritiziranja industrije skupaj z indie gverilo nad publiko spustil sto balonov. Ljudje so se instinktivno začeli igrati z njimi in vsak zase menili, kaj je želel povedati. Če ne drugega, so navdušili že ugankarski napisi na balonih v slogu “I'm your friend, play with me”, “Give me to someone to form a tag team” in “I am a misunderstood robot.” Nepozabno.

GDC-razstavišče

Kot smo uvodoma zapisali, GDC ni dogodek za igričarja z ulice. Temu primeren je njegov razstaviščni del. Tam so namreč na ogled in preizkus v prvi vrsti dani izdelki za razvijalce, ne za končne uporabnike, torej orodja taka in drugačna. Razstavni prostori so umirjeni, skromni in brez ene same mlekozne najemnice. Kakšne dobrotice v slogu svetlečih kulijev in jojojev je resda moč nabrati ter zaigrati enega od par špilov. A povprečen bralec Jokerja bi se po dveh urah že dolgočasil.

V središču hale je bil paviljon Autodeska, enega od sponzorjev prireditve, kjer so oblikovalci iger Hellgate: London, Call of Duty 4, Rock Band in Assassin's Creed demonstrirali, kako so ustvarili modele z Maxom in Mayo. Sosednji Intel je z novo osemjedrno platformo snubil programerje, naj pričnо izkoriščati ves potencial večprocesiranja, ter v ta namen dosti štantov opremil z mašinami za pet in več tisoč evrov.

● Še en simulator, ki bi ga seveda imel vsakdo, v resnici pa ga je najti le v sobi kakšnega raperskega črnuha, kakršne vidimo na MTV Cribs.

Če kdo misli, da je njegov četvorček z geforcem 8800 najjača mašina, se moti. Igričarski prvaki imajo po novem dvakratni kvad extreme, dva dvojna radeona X2 in 30-palčen zaslon. Na takem sistemu so denimo prikazovali dinamično naravo v Far Cry 2 – potovanje sonca in daljšanje senc ter afriško grmovje res pristnega videza, ki ga veter ziba zdaj v eno, zdaj v drugo stran. Žal je lep tehnični demo skazila nepremična roka s pištolo, ki je delovala kot nalepka na zaslonu, ne kot del vernega prizora. Seveda so ob naših pikrih opazkah Ubijevci takoj navrgli, da je to šele zgodnja različica, vendar smo glede na izkušnje prepričani, da bo tako tudi v končnem špilu.

AMD, katerega procesorje je modri tekmec docela zasenčil, je izpostavljal le grafično znamko ATI, dočim Nvidije na razstavišču ni bilo, kar je ob njihovi nedavni splovitvi geforca serije 9 presenetljivo. Firma je bila prisotna le v predavalnicah, kjer so njihovi mojstri vodili predavanja na temo optimiziranja grafike v špilovju. Na GDCju se je po dolgem času pokazal (zdaj spet samostojni) izdelovalec grafičnih čipov S3. De-

DEMOKRACIJA DISTRIBUCIJE

Garažne igre so naredile poln krog. V osemdesetih je lahko vsak mulec s spectrumom in dovolj motivacije iz spalnice prodajal svoje špile. Vendar so v devetdesetih, ko je prodrl model shareware, skupaj z odraščanjem industrije zrasle epske korporacije in prevzele monopol nad oglasnim prostorom. Na srečo se je v trenutnem desetletju internet tako povsakdanjil, da lahko z objavljanjem na spletu spet kdorkoli pridobi igralce. Ostala je le še ena trdnjava, kjer je vstop na oder strogo nadzorovan: konzole. A ne več. Na wii prihaja dokaj sproščeni WiiWare, medtem ko se Live Arcadu pridružuje Community Games.

Microsoftova najava v največji hali GDCja se je začela s povzetkom dosedanjih rezultatov demokratizacije iger. V članku Renesansa garažnih iger (Joker 159, strankin id 3435) smo natančno popisali pot in vizijo kratice XNA, ki zaobjema redmondsko poslanstvo v razvoju iger. Z dvema besedama: moč ljudstvu! V ta namen so razvili orodje XNA Game Studio, ki vsakomur omogoča programiranje iger za Okna in xbox 360. Od decembra 2006, ko je izšla prva verzija, so zabeležili 800.000 dolpotegov orodja, na njihov natečaj Dream Build Play pa je prispelo več kot dvesto izdelkov. Da ti niso za odmet, pove dejstvo, da so glavno nagrado (pogodbo za distribucijo na servisu Xbox Live Arcade) podelili kar prvim štirim. Lahko smo jih tudi preizkusili in ene so prav sveže zabavne. Ravnokar se začenja nov krog tekmovanja (www.dreambuildplay.com), tako da tisti z resnimi željami po karieri izdelovanja iger nikar ne zamudite te priložnosti.

Neodvisnice lahko na svoji običajni, v štacuni kupljeni 360ici poganjaš za sto ameriških dolarjev letne naročnine v Klubu ustvarjalcev (razvijalci v C++ morajo odšteti visoke zneske za razvijalske verzije). Tu nastopi prihajajoči servis Xbox Live Community Games. Gre za vzporednico Live Arcade, toda z nasprotnimi lastnostmi. Namesto profesionalcem bo namenjen konjičkarskim razvijalcem, čeprav bodo do lansiranja decembra letos obelodanili tudi, kako bo mogoče od objavljenih iger služiti. Za izborom iger ne bo stal Microsoft, temveč bodo vrata popolnoma odprta, le kazanju niplov in licencam, za katere nimaš pravic, se bo treba ogibati. Stopnjo preklinjanja, klanja, grozot, seksualnega namigovanja in drog boš napovedal sam, nakar bo za resničnost oznak in nesesuvanje jamčilo nekaj drugih članov razvijalske skupnosti. Drugačnega omejevanja vsebine ne bo, skozi dolgo beta obdobje, ki bo segalo skozi vse letošnje leto, pa bodo izkušnjo menda že izpilili. Aja, in z novim Game Studiom 3.0 bo mogoče delati igre za Zune. Pohvalno, čeprav za naše kraje (še) nezanimivo.

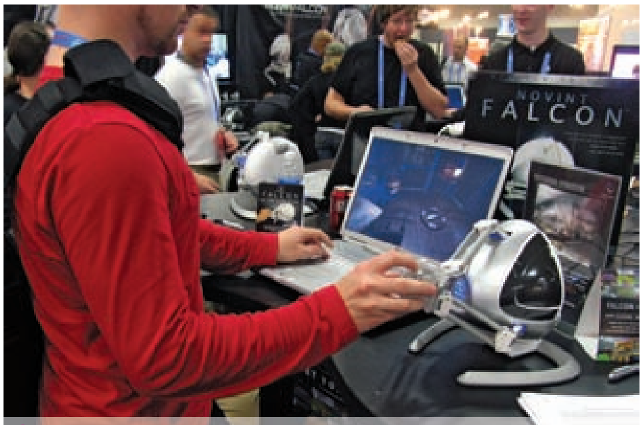
Microsoftov dogodek je nato odplul v klasične vode. Peter Molyneux je pokazal igranje v dvoje v Fable 2, kjer bo lahko soigralec sodeloval v tvoji igri tudi le za nekaj časa in po koncu nazaj v svoj svet odnesel pridobljene izkušnje ter denar. Tu sta bila še Tim Sweeney z izboljšanim pogonom Unreal 3.0 in Tomonobu Itagaki, vedno v usnje, sončna očala in cinizem opravljena ikona Teama Ninje, ki je s svojim prevajalcem demonstriral Ninja Gaiden 2. Za konec se je dvorana obarvala rdeče in CliffyB je prižagal na oder z napovedjo Gears of War 2. Novembra 2008. Samo za xbox 360. A dej?

● **Motion capture: dečva miga, pleše, telovadi in brca, na zaslonu pa se enako zvira 3D model.**

monstrirali so nov skupek tranzistorjev chrome 400, ki naj bi bil pod marketinško krilatico 'affordable graphics' cenejši, hitrejši in varčnejši od nižjega razreda konkurence. Od prepoznavnejših hardverašev velja omeniti še Logitech, ki je prvič predočil nov volan za playstation 3 (driving force GT). Ustvarili so ga v sodelovanju s Poliphony Digital in zategadelj cika na Gran Turismo 5 in GT5 Prologue. Sto petdeset evrčkov, maja.

Na taki prireditvi bi pričakovali promocijo pogonov in razvojnih kitov (SDKjev) za igre, od tretjega Unrealovega srčka do Adventure Game Studia. A začuda so sodelovali le Havok z novo različico fizikalnega in animacijskega motorja, Crytek s pošastjo CryEngine ter neka obskurna, bržda ruska sestavljalnica spletnih frpjev. Je pa bilo videti nenavadno dosti snovalcev opreme za zajemanje gibanja (motion capture), ki je očitno nujnik za slehernega developerja. Nas, redkih novinarjev, natančne tehnikalije niso posebej zanimale, vendar je bilo zabavno gledati trop babnic v posebnih oprijetih kombinezonih s tipali in lučkami, ki so se zvirale po podiju, na zaslonu pa so jim marionetno sledili razni 3D liki. Prav tako je bilo zopet moč videti nebroj nenavadnih naprav, ki naj bi po vrsti izvedle revolucijo v igranju. Recimo Philipsov sistem zvočnikov, ventilatorjev in lučk amBX (testis v totem Jokerju), neko polbedno kinezko 3D miš, vrsto hidravličnih kokpitov oziroma simulatorjev, stereoskopska 3D očala, ki jih podpira celih dvajset iger in en film, Novintov alienski 3D nekaj (vidi sliko), nadzorni sistem za špile prek kamere in nenazadnje dva naglavnika za nadzor iger z mislimi. Ja, prav ste prečitali. Tehnologija, ki je bila nedavno znanstvena fantastika, je tik pred durmi, in to za nizko ceno. Ker smo oba gizma veselo preizkusili, bomo na to temo za april pripravili samostojen in razširjen članek.

Microsoft, Sony in Nintendo kajpakda niso izostali. Imeli so še najbolj domačne stojnice, na katerih si se lahko do onemoglosti naigral. Prvi je stavil na XNA-igre od skupnosti, na primer The Dishwasher, Little Gamers, Culture in Jelly Car, drugi je med ostalim postregel z God of War za PSP, najbolj 'razgiban' pa je bil Nintedov Wii Fitness.



● **3D-nekaj falcon v akciji: zadeva deluje v vse smeri, pri čemer ji zelo odzivni motorji dodajajo upor za karseda veren občutek. Brez veze.**

Poleg skromne razstavne dvorane je bil še en stojniščni prostor, in sicer karierni sejem. Tam so založniki in večji samostojni razvijalci snubili ter novačili potencialno delovno silo. Če kdo nima tukajšnjega (ali siceršnjega) življenja, ima potrebne skillz in bi se rad udinjal v tej branži, naj naslednje leto zaveže culo na ramo in obišče GDC. Službo in temno kamro bo dobil zaprmej.

IMELI BOMO ČIPE V GLAVI

V četrtek smo imeli priložnost na velikem predavanju poslušati samega Raya Kurzweila, legendo med futuristi in največjega zagovornika ideje tako imenovane 'tehnološke singularnosti', ki pravi, da bo na neki točki tehnološki napredek tako hiter, da bo hitrejši od človeškega zaznavanja in bo torej sam šel svojo pot, brez ljudi. Kakopak takrat ljudje ne bi bili več ljudje, temveč skupek človeka in stroja. Oziroma, kot pravi v svoji knjigi The Age of Spiritual Machines: “To je odvisno do tega, kako definiramo človeka.” Rayu kljub zelo velikopoteznim trditvam ne gre odrekati otipljivih zaslug: je uspešen in priznan izumitelj z več patenti in častnimi doktorati, kot jih lahko prešteješ v času, ki ti je kot človečku na voljo. Njegove iznajdbe povečini segajo na področje umetne inteligence, kar pomeni prepoznavanje govora in vzorcev.

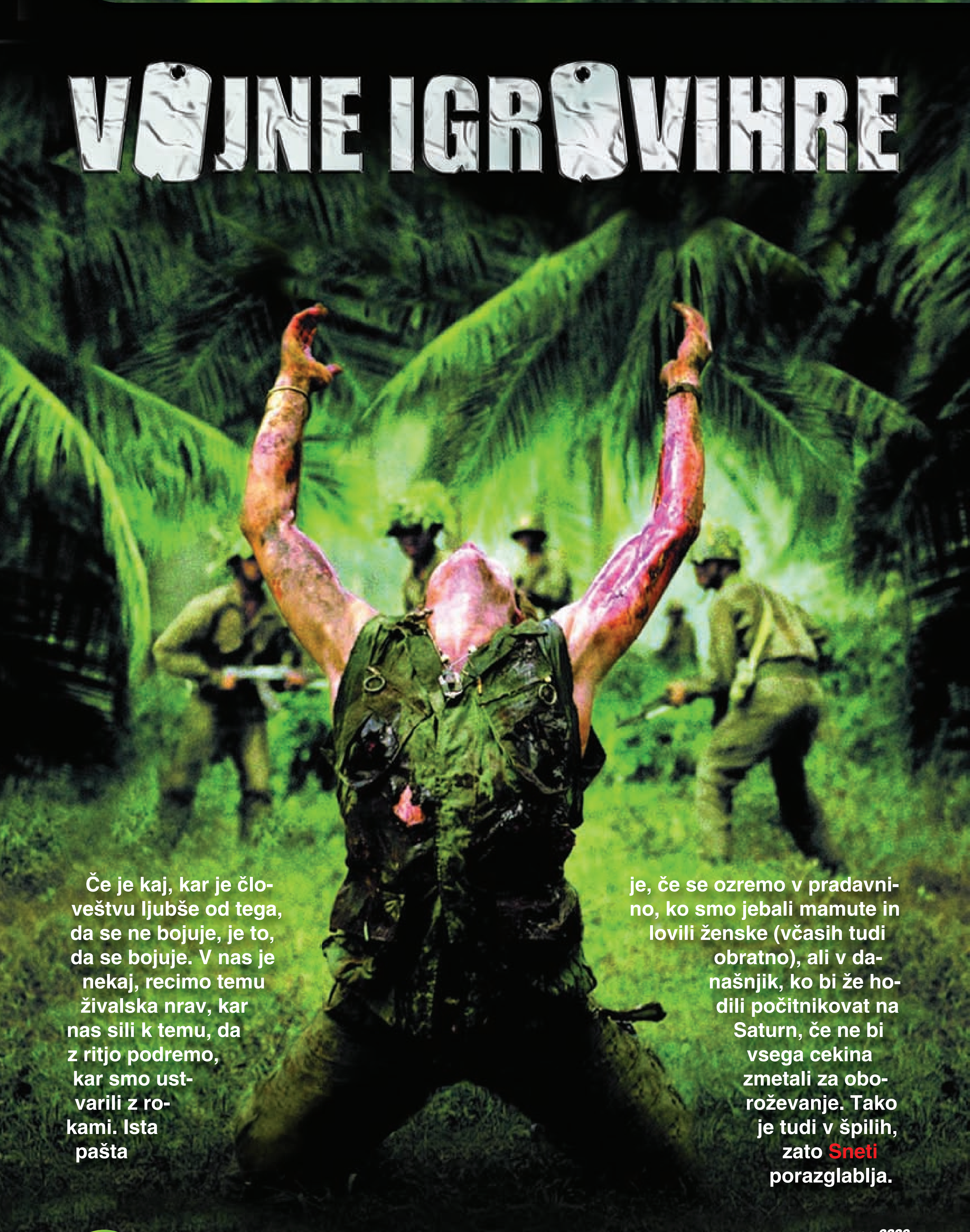
Predavanje je bilo za poznavalce njegovih idej kar rahlo razočaranje, saj je povečini ponovil tezo od eksponentnem napredku računskih zmožnosti, o kateri je pisal že Retro v vedežu o umetni pameti. Ta pravi, da bomo imeli do 2029 čipe v glavi, tako da si bomo lahko naložili pr0n v možgane. Mega. Malce novejša je bila nemara edinole konkretna trditev, da bomo že čez petnajst let sposobni podaljševati življenje hitreje, kot se bomo starali, kar teoretično pomeni nesmrtnost. Mladež zdajle vriska na vsa usta. Konkretnih namigov, kako to uporabiti v igrah, ni bilo, ampak ljudje, katerih služba je ustvarjalnost, se bodo menda že česa spomnili.

● **Playstation bo iz svojega 'uča' (kamerice) iztisnil več, kot je videti na prvi uč. Prikazovali so dvoje posrečenosti. Prvi demo je spremljal gibanje glave, s čimer je igralec nadzoroval dogajanje (zelo virtualno-3D-futuristično), drugi pa je slikal na papir narisan lik in ga vključil v igro.**

PLAYSTATION® EyeTechnology
PLAY

● **PC, ki bi lahko take zadeve, kot je levi eye techonology, ponudil že davno, se mora zadovoljiti z lesenimi in nepodprtimi izvedenkami originalnega eyetoya. Tole noro mahanje po zraku je neka boksarska igra, v kateri ima igralec točno toliko nadzora, kot ga ima najstnik nad ejakulacijo.**

VOJNE IGROVIHRE



Če je kaj, kar je človeštvu ljubše od tega, da se ne bojuje, je to, da se bojuje. V nas je nekaj, recimo temu živalska nrav, kar nas sili k temu, da z ritjo podremo, kar smo ustvarili z rokami. Ista pašta je, če se ozremo v pradavnino, ko smo jebali mamute in lovili ženske (včasih tudi obratno), ali v današnjik, ko bi že hodili počitnikovat na Saturn, če ne bi vsega cekina zmetali za oboroževanje. Tako je tudi v špilih, zato **Sneti** porazglablja.

Res še dobro, da nam je vesoljska struna, ki je med jam sessionom v okolici Proksime Kentavri slučajno zabrnela v naši frekvenci, dala razum. Ta se upira bestialni sli po radostni destrukciji in pravi, da je možno le dvoje: bodisi bomo mi opravili z vojno, bodisi bo vojna z nami. Ker so razumsko prisebni ljudje navadno tudi ustvarjalni, svoje misli radi glasno izražajo v upanju, da bodo svet spremenili na bolje. Taki gredo sicer dostikrat urno pod rušo. Čudaka, ki je pred jurjema let oglaševal nastavljanje drugega lica, so pribili na križ, kasnejše razglaševalce ljubezni do bližnjega, kot so bili Luther King, Gandi in Lennon, pa le ustrelili. Je bolj humano, saj razumete. Ampak to razumnikom ni vzelo poguma. Vojskovanje tako radi negativno obravnavata tako glasba kot literatura – zlasti pa ga kritizirajo filmi. Pomudimo se najprej pri njih, da pridemo do špilov.

KODAK CM 400 5079
KODAK CM 400 5079
KODAK CM 400 5079

KODAK CM 400 5079
KODAK CM 400 5079
KODAK CM 400 5079

Junak je pogumen pet minut dlje

Ker Hollywood vsaj malce štrli v levo, ker znani igralci radi hodijo po svetu kot odposlanci nenasilja in, da, ker se je treba boriti za oskarje, je mirovništvo številnih filmov samoumevno. O vsaki vojni, zlasti tistih, v katerih je sodelovala Amerika, naredijo kup slikosukov, ki rešetanja ne odobravajo, še opravičujejo ga poredko. Šur, streljajo se že v njih in krvavenja ne manjka. A le izjemoma je klanje namenjeno temu, da bi gledalec ob njem doživljal zadovoljstvo, vznesenost, navdušenje. V bistvu ne pomnim prvovrstne pelikule, ki bi vojno in spopadanje prikazovala lahkoživo.

Najbolj znani, udarni in daljnosežni filmi vojno obravnavajo premišljeno in s smislom – včasih pragmatično, v smislu 'dobro, koljemo, ampak smo v to primorani', kar upravičijo s stisnjenimi zobmi in zaključnim opozorilom, dosti raje pa ironično ali direktno negativno. Ljubitelji klasik se boste spomnili črno-belega All Quiet on the Western Front (Na zahodu nič novega) iz leta 1930, priredbe romana nemškega pisatelja Erika Paula Remarqueja. Bavi se z možganskó opranimi mladimi soldati, ki se po paradi javijo za nabornike in se znajdejo na fronti prve svetovne vojne. Ni treba reči, da je realnost vojskovanja zanje pošten zalogaj. Ruski film Ballada o soldate (Balada o vojaku, 1959) je kljub slični črno-belosti drugačne sorte, saj spremlja usode malih ruskih ljudi, ki jih druga svetovna požoka s koščenimi prsti. Generacija, ki je danes stara trideset in nekaj, pa ima v spominu črni humor iz filma ter nadaljevanke MASH (1970), kjer osebje v bolnišnici med korejsko vojno zabija čas in brije norce.

Zlato obdobje za raziskovanje ameriških moralnih otiščancev in kritiko oblasti je napočilo koncem sedemdesetih ter v osemdesetih, ko je Hollywood poplavo trapastih akcijad uravnotežil z nizom vizualno brutalnih obračunov, katerih ost je bila brez pardona usmerjena proti vojni. Sem sodijo Rambo, Empire of the Sun, Platoon, Born on the 4th of July, Deer Hunter, Killing Fields, Hamburger Hill, Full Metal Jacket in, jasno, nepozabni Apocalypse Now z legendarno ugotovitvijo Roberta Duvalla, da zjutraj najlepše diši napalm. Kupico solza so malce kasneje pristavili Nemci z udarnim Das Boot, popisom dogodivščin švabske podvodne konzerve med WW2. A vse je presegel relativno neznani anime Grave of the Fireflies, ki spremlja osirotela otroka po ameriških bombnih napadih na Japonsko. Anime, ki v izvirniku nosi naziv Hotaru no Haka, pri znalcih velja za najbolj pretresljivo vojno dramo sploh, ob kateri se cmerijo tudi najbolj kremeniti deci.

V redkokaterem od naštetih ogledników je manjkalo akcije ali vsaj suspenza. Rešetalo se je, da je bilo veselje, padale so bombe, ljudje so umirali in se, namesto da bi se tepli s sovražnikom, klofali med sabo. Ampak to dogajancijo so ustvarjalci izkoristili, da so podali zveličavno sporočilo "ej, vojna res ni dobra, častna taborniška." Mestoma celo na humoren način, kot na primer v satirično odbiti četrti sezoni britanske nadaljevanke Črni gad, Blackadder Goes Forth, ki se dogaja na fronti prve svetovne; novejšem Lord of War, kjer Nikolaj Kletka zajedljivo prikaže vsakdanjik trgovca z orožjem; in pobalinskem muzikalu South Park: Bigger, Longer & Uncut. "Kyle's mom's a bitch" še zdaj odmeva po hodnikih hramov učenosti, m'kay, in prav je tako.

Nespregledljivo je torej, da smo deležni stalnega dotoka (proti)vojnih filmov, ki se bavijo z vsemi mogočimi klavnicami, od prve in druge svetovne prek Vietnama do afriških plemenskih kregov ter Iraka. Spomnite se Pianista, Schindlerjevega seznama, Mirovnika, Tanke rdeče črte, Škrlatne plime, Življenje je lepo, Sestreljenega črnega jastreba, Fahrenheita, Hotela Ruande, Sončevih solz, Bili smo vojaki, Zastav naših očetov, Pisem z Ivo Jime … Ti nas pripeljejo do najnovejših izdelkov, ki jemljejo pod lupo povojne travme, posledice spolitiziranega čiščenja teroristov, naftno krizo, podnebne spremembe in druge nevarnosti za zahodni način življenja (Syriana, Road to Guantanamo, The Kingdom, Lions for Lambs, Jarhead, In the Valley of Elah).

Tako torej filmi. Daleč sicer od tega, da bi v njih ne srečali butastega poveličevanja strelskih obračunov. A bolj kot sedma umetnost zori, bolj so taki izdelki primerni za retro matineje, znalski posmeh in romanje v videoteke brez postanka v kinematografih. Štima. Kaj pa igre?

Ni človeka, ni problema

Retro je v pregledu iger za dvajurjevo plus osem pravilno ugotovil, da je vse manj špilov, katerih poanta ne bi bilo uničevanje. Če odštejemo dirkačine in športne simulacije, maloštevilčnost takih naslovov resnično zbode v oči. Vendar je enako nenavadno dejstvo, da silno destrukcijo stalno prikazujejo na lahkomiseln, pa-naj-bo način. To se godi ne glede na količino denarja, ki so ga spumpali vanje, kakovost dizajna, vrhunskost založnika in podobne dejavnike. Medtem ko imajo prvovrstni filmi vse močnejši refleks, da na nasilje gledajo skozi kritična očala – da ne govorim o knjigah in drugih priznanih umetnostih – se špili valjajo v pobijalskem užitku. Tako je, odkar smo nenasitno žrli v Pac-Manu kot prispodobi kapitalistično-ameriškega načina življenja, se šicali v Tanku in klatili napadalce iz vesolja v Space Invaders.

Kar ni nič čudnega. Vedeti je treba, da se je elektronsko igranje začelo v obliki igrač za neprilagojene mlade moške, nabite s testosteronsko energijo, ki je niso mogli sprostiti drugje. Računalniški friki, ljubitelji namiznih iger, čitavci ZF- in fantazijskih povesti – vsi ti so bili ob zori e-špilavstva hvaležne stranke, ki so čakale na nekaj, ob čemer bodo eksplodirale. Pri športu so bili dotičneži zanič, pri babah tudi, stalno so viseli za mizami in možganarili ... frustracije pa so cvetele. Lovec, Bojevnik, Pustolovec, Jebač, Pravi moški v njih je napenjal mišice, iskal izhod – in ga našel. Ko so za nameček pozabili na kruto resničnost, kjer niso mogli postati vojaki, piloti, kavboji in športne zvezde, so pa sploh zmagali. Kratek pogled na zbirko iger za popularni Atarijev sistem VCS (video cartridge system), ki je raztural v poznih sedemdesetih, je potreben, da vidimo resnico v tem. Combat. Air-Sea Battle. Star Ship. Street Racer. Adventure. Pitfall. Umetniško, ni kaj. Pa nato za intellivision: Armor Battle, Spade Armada, Lock 'n' Chase, Swords & Serpents, Horse Racing, Boxing.

Ne bom dosti zgrešil, če potegnem vzporednico z ranimi filmi, ki so se bavili s tem, da so ljudje na njih hodili levo in desno. Samo da je bilo v teh zgodnjih igrah več akcije; navsezadnje je bil to njihov smisel.

Današnji špili so bolj kompleksni, saj se je sveta preproščina razvila. Je pa preplaha vredno, da se je to zgodilo predvsem, kar se tiče nadzornih shem, izvedbe, nivojev in vrst udejstvovanja, medtem ko smisel ni dosti napredoval. Spremenil se je način, KAKO igramo, ne pa, ZAKAJ igramo. “Afkors,” boste rekli, “špile nabijam, da se sprostim. Ni lepšega, kot da pridem iz službe, šole, občinskega urada ali koderkoli že, zakurblam mašino in se lotim streljanja ali tepežkanja. Igre so tu zato, da me sprostijo, da mi omogočijo pobeg.” Razumljivo in s tem v bistvu ni nič narobe. Hec je v tem, da je ta sveta preproščina deležna le drobnih nadgradenj. To je tako, kot če bi bile v kinu same akcijade, ki bi imele nič ali skoraj nič možganske vsebine. Sami veste, da je velika razlika med pinjau-šodrom tipa Independence Day in politično alegorijo, kot je serija o Bournu. Da Rambo 3 ni enak Rambu 1. Da naključen film s Chuckom Norrisom, razen kar se tiče nedosegljivosti glavnega igralca, zaostaja za Black Hawk Down. Finta takih naprednejših akcijskih filmov je v sporočilih, v morali, v dometu – v želji, da nekaj spornega, kriznega ali slabega preučiš, očistiš in nato izpostaviš.

Da igre počno kaj takega, lahko rečemo samo v redkih primerih, ki jih je zlasti malo glede na to, da špili niso tako mlad medij, saj se bližajo štiridesetemu, če za začetek vzamemo Pong, in petdesetemu, če zanj privzamemo Spacewar. Tako kot v časih, ko sta okrog skakala VCS in intellivision, je standardna poanta iger 'sam proti vsem' ali 'dobro proti zlemu'. Pri tem cilj upravičuje vsa sredstva, medtem ko sta zlo in dobro obravnavana na stereotipne načine. Na prste udov preživelih iz taborišča Matthausen-Gusen, ki bi letni zbor priredili v obratujoči plinski celici, je moč v vsej zgodovini prešteti igre, ki se dvignejo nad to. Knights of the Old Republic 1 in 2 sta bisera v smislu pridiganja, da ima hudobija logično ozadje in da uslužnost ni vedno najboljša, čeprav bi tudi njun scenarij v filmu izpadel nekoliko ceneno. Štorija o človeški pokvarljivosti in veličini iz Half-Life ter politično-verska prispodoba iz Hala v okviru iger delujejo, medtem ko bi ju v obliki poštenega znanstvenofantastičnega romana priseben založnik nemudoma zavrnil. Isto velja za WW2-streljanke, ki niti skušajo ne predstaviti obeh strani spora. Ni presenečenje, da so filmi po igrah vobče tako zanikrni (čeprav ima prste vmes tudi Uwe).

Jasno, igre dejansko so drugačen medij. Pripoved ne teče tako kot v filmu in v knjigi, izkušnja je interaktivna, njihovo sporočilo pa marsikdaj nastane iz naših dejanj, ne iz besed, slike in zvoka. Dober primer je serija Call of Duty, ki ji ni treba ure razpredati o tem, kako vojna ni kul, temveč namen doseže s samim dogajanjem in s citati v kratkih premorih med smrtjo in oživljenjem. Te opombe spodbujajo protivojni šentiment in jačajo občutek, kako krhko je življenje v vojnem spopadu.

A kaj, ko si že nekaj sekund zatem spet na fronti, kjer je tvoj edini smisel pokati Švabonarje oziroma teroriste. Nobenega obžalovanja glavnega lika ni (kar ni nič čudnega, saj ponavadi itak ni oseb, ki bi vsaj spominjale na ljudi). Nikakršnega orisa tistih, ki si jih postrelil, slik njihovih žalujočih družin. Nič vpogleda v politične spletke v ozadju. Povoda, da bi se zamislil in rekel: “Hm, tole, kar počnem, ni v redu. Saj sem človek, ne aibo z mini gunom namesto repa, programiran za ubijanje.” Ej, ti si tam zato, da kolješ, drugo (naj) te ne zanima. Razlog, da uničuješ vsepovprek, ti dajo nepokvarljivi očetje naroda, ker ja vemo, da so politiki, ki so v končni fazi lutkarji svetovne usode, perfektni in se nikdar ne motijo. Osama mora umreti, ker hoče zavladati svetu – tako je rekel stric Bush! (Knjigo bi se dalo napisati o tem, kako skozi take igre k nam pronica pranje možganov ameriške mladeži, zrele za 'osvoboditeljsko' kariero pri marincih.) Predvsem pa na koncih teh odisejad skoraj nikoli ne doživiš ničesar, da bi podvomil o upravičenosti svojih dejanj. Zapletenih koncev, kot je oni v Baldur's Gate 2, je malo kot belih vran, kar je tako ali tako razumljivo, če vemo, da frpji z večplastnim sistemom morale izginjajo.

Le mrtvi so videli konec vojne

Čeprav je število strelsko-pobijalskih iger pretirano glede na druge žanre, ne gre za to, da bi jih bilo treba omejiti in igrati samo še klone Tetrisa. Niti za to, da bi se bavili zgolj z interaktivnimi filozofskimi traktati o bivanjskem smislu v ČB-tehniki in medklici Michela Houellebecqa. Ne. Problem je v tem, da ni uravnoteženosti. Kot peska je juhuhu-bruhuhu akcijad, katerih poanta je golo pobijanje in koder se o smislu nenehnega pokanja sploh ne razglablja. Ne v komercialnih uspešnicah, ne na indie področju. Osebe, ki jih igramo, ostajajo nemi rablji, za odstranjene nasprotnike nam je žal toliko kot za odnešene smeti. Štorije nenehno gonijo lajno o dobrih nas in slabih njih, manjka smiselnih ozadij ter moralno-političnih sporočil, ki so se v filmih že zdavnaj udomačila. In vlada suša izbir, saj imamo hudo poredkoma na voljo kako pot do cilja, ki bi nagradila našo iznajdljivost brez razpenjanja črev. Si je tako težko izmisliti igro med drugo svetovno, kjer bi se skozi zasedeno francosko vasico prebili z nažiganjem – ali tako, da bi ženici dali kos kruha, nakar bi nas skrila v voz sena in nas prepeljala mimo nadzorne točke? Bi komu padla krona z glave, če bi znali poligonski soborci reči kaj več od HU-A? Če bi nasprotniki ne bili redno slikani kot monstrumi, vredni iztrebljenja? In če bi enkrat igrali kot Nemec, Japonec, partizan ali, ježešna, terorist?

Očitno, kajti vzpostavil se je začaran krog: založniki izdelujejo neumno klavske in enostranske igre, ker jih ljudje hočejo, ljudje pa jih hočejo, ker jih založniki izdelujejo. Toda dejstvo je, da je naš medij sposoben dosti več od preigravanja vedno enakih pravljic za lahko noč na neznosno primitiven način. Prej kot se bo medij tega zavedel, bolje bo zanj. In prej kot se bomo tega zavedli mi, špilavci, bolje bo za nas.

KODAK CM 400 5079
KODAK CM 400 5079
KODAK CM 400 5079
Autostrad
2A
3
3A
4
4A
5
5A
6

PHILIPS

Spletna kamera Philips SPC1000NC

Vrhunska spletna kamera s 5 mio točk. 60 slik na sekundo, 5x digitalni zoom, širokokotna, izredno natančna leča, avtomatično sledenje obraza, vgrajen mikrofon. Za prenosnik ali LCD zaslon.

59,99 € 14.376 SIT

Logitech

Multimedijski 5.1 zvočniki Logitech G51

Vrhunski 5.1 sistem multimedija zvočnikov, ki bo »oživel« vaše igranje iger s pomočjo 360° surround zvoka. Skupna moč 155 W RMS. »Dual Matrix mode.« FDD2 satelita. Neodvisna nastavitev za audio zvok in mikrofon. Garancija 2 leti.

199,99 € 42.962 SIT

Saitek

Igralni volan za PC Saitek R660 GT

Občutite tresenje in udarce v vožnji z volanom z odličnim povratnim učinkom ter pedali za plin in zaviranje. USB vklop, 4 nastavljivi gumbi.

79,99 € 19.169 SIT

PC DVD-ROM

Dodatki za igro Sims 2

- **Sims 2:** Seasons
- **Sims 2:** Free Time
- **Sims 2:** Open for Business

29,99 € 7.187 SIT
cena za kos

PC DVD-ROM

PC igre

- **Rome:** Total War
- **Race:** The WTCC Game
- **Battlestrike:** Call to Victory

9,99 € 2.394 SIT
cena za kos

acer®

Core2 Duo 2,2 GHz

320 GB hdd

3 GB ram

Notesnik Acer Aspire 5920G

Procesor Intel Core2 Duo T7500 2,2 GHz, pomnilnik 3 GB DDR2 800 Hz, trdi disk 320 GB sata, DL DVD±RW zapisovalnik/Blu-ray čitalnik, 39 cm (15,4") LCD zaslon, ločljivost 1280x800, gr. kartica Nvidia GF8600M 512 MB. WLAN, HDMI izhod, Bluetooth, Firewire, čitalec kartic, vgrajena spletna kamera, 8-celična baterija. Windows Vista Home Premium. Priložena torbica in Belkin omrežni pretvornik (12/220 V inverter).

1.299,00 € 311.292 SIT

Windows Vista NVIDIA GEFORCE intel Centrino Duo Core 2 Duo inside

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

BIG BANG d.o.o. – SKUPINA MERKUR. Ponudba velja od 15. 03. 2008 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1 € = 239,64 SIT.

Uma Turban
s.p.
Vam svetuje že od leta 2005

Dasiravno Quattro še vedno ni čisto košer, je njegovo znanje primerno za splošno goltanje. Ni je zagonetke, ki bi mu ostala nerešljiva.

Za zmanjšanje posledic neprestanega stresa zdravnik predpiše vašemu priljubljenemu piscu Quattru malo sprostitve za možgane. Vmes mu v službi utrujajo z judovskimi turisti, ki s sabo prinašajo košer hrano in besnijo, ker jo inšpektor zapleni, ker ne ustreza našim higienskim standardom.

Dobro, pa povej, kdaj je hrana košer in kaj je obredno klanje!

Enostavno rečeno mora meso, če naj v skladu z judovskimi zakoni velja za košer ('kosher' je hebrejska beseda za primernost), izvirati od sesalca, ki prežvekuje in ima razcepljene parklje. Torej odpadejo prašiči in konji (ne prežvekujejo) ter kamele (imajo kopita). Prav tako niso v redu ptice ujede. Morske živali morajo imeti luske in plavuti, zaradi česar školjke in raki niso kul. Čudno pravilo pa je, da se meso ne sme mešati z mlekom ali mlečnimi izdelki. Ti morajo biti postreženi posebej. Nema čizburgera za jude! Kao da je sporno mešanje recimo mesa telička z mlekom njegove mame. Dokaj podobna ji je halal hrana (halal je arabska beseda za dovoljeno), le da ta velja za muslimane. Pri tej zakon izrecno prepoveduje svinjino, vse mesojede živali, kri in mrhovino, za povrh pa še vse živali, ki niso bile zaklane v imenu Alaha. Pri ribah se suniti in šiiti razhajajo, saj slednji menijo, da mesojede ribe spadajo med roparice, kar je prepovedano, suniti pa jedo vse od kraja. Školjke in raki so v glavnem prepovedani. Hecno je, da si religiji navkljub burnim debatam na obeh straneh ne priznavata čistosti hrane, pridobljene po drugem postopku. Bolj praktični verniki vseeno posegajo po drugem, če svojega mesa ne morejo dobiti, vendar to velja za greh. Pekel čaka, oja.

Vsekakor je najbolj sporna točka pri košer in halal futru obredni zakol. Da je meso kosher ali halal, mora biti zaklano na poseben način. Pri judih to pomeni, da mora postopek opraviti izšolani obredni klavec, ki za vsak zakol posebej nabrusi le v ta namen izdelan nož (drugače je nečist). Vrat prereže nekako tako, kot bi rezal kruh, krvi pa ne sme prestrezati v nobeno posodo. Pred klanjem pregleda žival, ali ne kaže znakov bolezni, od katerih bi lahko poginila v enem letu, ali imeti kakršnihkoli ran. Klanje je strogo nadzorovano in če klavec zagreši eno od petih (nič kaj resnih) napak, je meso nečisto. Iz mesa je treba nato spraviti vso kri, in sicer tako, da ga za pol ure namočijo v slanico. Drobovina je prepovedana v vsakem primeru. Meso je nečisto tudi, če na isti dan kot žival zakoljejo njenega potomca.

Muslimani so bolj praktični, pa še bolj ostre nože imajo. Klavec, ki je lahko katerikoli musliman, mora žival le obrniti proti Meki in se zahvaliti Alahu, nakar ji prereže vrat z enim samim hitrim potegom, s katerim odpre obe jugularki ter karotidni arteriji. Najbolj sporno je torej klanje brez omamljanja. Evropska zakonodaja obredno klanje sicer dovoljuje, vendar prepušča posameznim državam članicam, da ga prepovedo. V Sloveniji je obredno klanje prepovedano, toda posamezne klavnice lahko zaprosijo ministrstvo za kmetijstvo, da se jim izda posebno dovoljenje. Nekaj klavnic pri nas to počne, vendar pod strogim nadzorom.

McDonald's
KOSHER

● Tudi multinacionalke se znajo ukloniti strogim verskim zahtevam. Dablčiza tule našli boste ne.

Kako so si izmislili sestavljanke?

Marsikdo bo nejeverno zmajal z glavo, ko bo slišal, da so sestavljanke oziroma puzle odlično sredstvo za premagovanje stresa, posebej ker dobro vemo, kako človeka pogreje, ko med nekaj sto ali celo tisoč koščki ne najde tistega, ki ga išče. A tovrstna možganska telovadba dejansko umirja duha, hkrati pa veča zmožnost koncentracije. Še bolj neverjetno je, da je ta popularna igrača pot začela kot učni pripomoček. Sestavljanke so resda poznali že prej, toda popularne so postale sredi 18. stoletja, ko je angleški graver John Spilsbury (drugače se je ukvarjal z izdelovanjem zemljevidov) na leseno ploščo vrezal karto takratne Evrope in ga razžagal na posamezne države, lepo po njihovih mejah. Kose je lično zapakiral in jih prodajal kot pripomoček za učenje geografije. Zadeva se je prijela in kmalu so se na trgu znašle sestavljanke z najrazličnejšimi motivi. Za vse je bilo značilno, da so bili koščki izrezani v prepoznavne oblike, umetelnost izdelovalca pa se je kazala v tem, kako jih je znal povezati. Tudi zato so tovrstne igrače dosegale visoke cene. Kakega pol stoletja pozneje so se pojavile cenejše izvedenke, izrezane iz kartona in namenjene revnejši deci. A do pravega preboja je bilo treba počakati do velike depresije, ki je v tridesetih letih prejšnjega stoletja zajela ZDA. V tistih težkih časih so bili ljudje veseli vsakršne zabave, ki jo je bilo moč dobiti za majhen denar, in eno od takrat vodilnih podjetij za izdelavo sestavljank je začelo izdelek prilagati zobnim ščetkam. Vsak teden so ponudili novo puzlo in prodaja se je podeseterila. Cenenost kartona je žal botrovala temu, da se jih je ohranilo zelo malo. Ravno iz tega časa pa izvira sistem, po katerem so koščki razrezani tako, da se sklapljajo z jezički.

Danes srečamo tako lesene kot kartonske sestavljanke, izdelovalci pa posegajo za vedno novimi prijemi, kako jih zdaj, ko je zadeva spet v modi, prodati še več. Tako so na voljo tridimenzionalne sestavljanke, take, ki se svetijo v temi, pa prevlečene s kovino ali celo čisto kovinske. Otroške sestavljanke so ponavadi na voljo v pakiranjih od dvajset do tristo koščkov, medtem ko se odraslejše pričnejo pri petsto in gredo vse tja do tri tisoč ali celo več delcev. Največja sestavljanka, ki jo lahko trenutno dobite na prostem trgu, je sestavljena iz nič manj kot 24.000 koscev in sestavljena meri 4,5 krat 1,5 metra. V naših trgovinah je nisem zasledil, imajo pa na voljo ne dosti manjšo Ravensburgerjevo, ki ima 'samo' 19.200 koščkov in je bila prejšnja rekorderka. Pri njej boste pomirjeni kot ovčke.

● Največja sestavljanka, skupaj z družino, ki jo je končala prva na svetu. Potrebovali so 34 dni!

PC Gaming Alliance se sicer sliši kot nekaj iz poceni stripa ali kot gilda v City of Heroes, toda za hecnim imenom se skriva nekaj resnega. Gre za neprofitno gibanje, ki so ga prejšnji mesec z dokajšnjim pompom ustanovili nekateri ključni proizvajalci računalniške strojne in programske opreme. Kot predstavniki prvih so za isto mizo objeti sedli Intel, Nvidia, AMD (skozenj ATI), Dell (skozenj Alienware), Acer (skozenj Gateway) ter Razer. Softveraša sta zaenkrat dva, Activision in Epic Games, medtem ko obe krili pokriva Microsoft. Eden od vzrokov za nastanek Alianse je bil upad prodaje iger za PC v 2007., saj je izkupiček v ameriških trgovinah znašal 911 milijonov dolarjev, kar je šest odstotkov manj kot leto poprej. Namen je med drugim postati svetovni glasnik PCjaškega igranja, promovirati pece kot špilavsko platformo številka ena, boriti se s piratstvom in poenostaviti ravnanje z računalniki. Smešno je bilo sicer, da je gromoglasni enfant terrible industrije, Epicov kultni dizajner Cliff Bleszinski – CliffyB le malo pred formiranjem PCGA izjavil, da se namerava Epic osredotočiti na konzole, ker raje prodajo 4,5 milijonov kosov igre kot en milijon. Ča-čing! To je z ugotovitvijo, da v igranju na PCju vlada zmeda. A potem je nenadoma obrnil ploščo, rekoč, da je v bistvu mislil, da je računalniški gejming spet v porastu in da je to zapuščina, ki je ne kanijo odvreči. S tem se je strinjal Mark Rein, Epicov podpredsednik. In potem je Kevin Unangst, nadzornik Microsoftovega servisa Games for Windows Live (različice Xbox Liva za PC), ki je zaenkrat primerljiv s pohabljeno manekenko, obljubil, da GfWL ni niti slučajno pokazal vsega. Menda obstaja otipljiva verjetnost, da bodo tudi na Oknih splavili verzijo Marketplaca, se pravi tržnice, kjer bodo za bagatelo prodajali manjše špiliče, razdeljevali demo verzije in točili video vsebine. Glej glej, juhej.

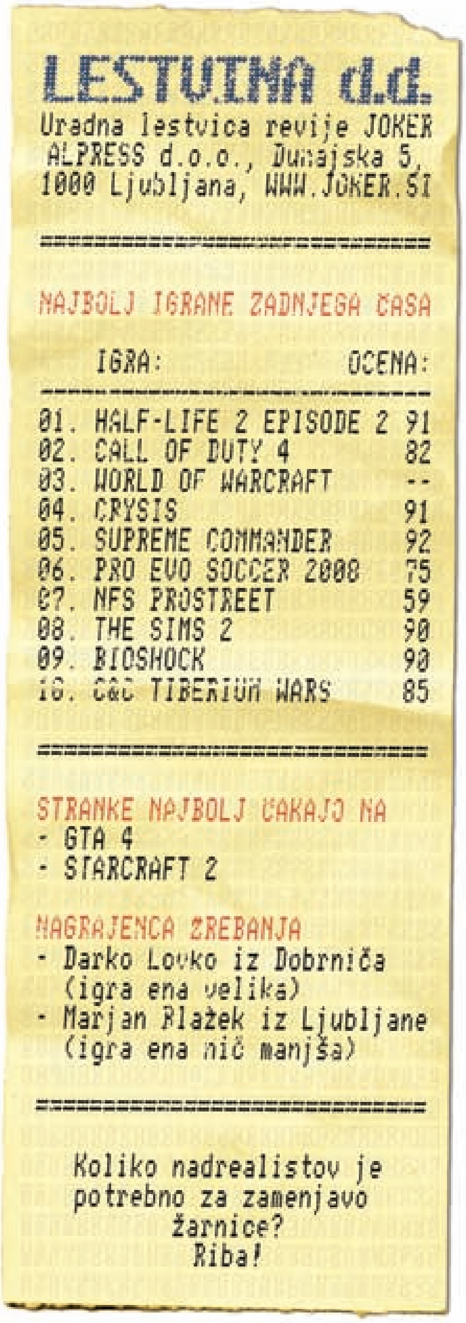
V prihodnjih mesecih, morda celo letih, bodo torej člani organizacije PC Gaming Alliance v rdečih ogrinjalih in črnih maskah nepričakovano skakali iz teme ter izpostavljali osebno računalo – ki ni apple in na katerem ne teče Linux – kot tanarhudejšo mašino za igre. (Škoda, da med njimi ni Gaba Newella, prav plačal bi, da ga vidim v tesnem trikoju.) Če tega ne boš dojel, te bodo, hopla konoplja!, ugrabili in te mučili z Bloodwings na 14-palčnem katodniku El Niš, dokler se ne boš odprl sporočilu. Načeloma pohvalno. A dozdeva se mi, da gre bolj za dimno zaveso kot za trden zid. Kavelj prihodnosti iger za PC namreč ne tiči v tem, da bi mu manjkalo iger in da bi bil dobiček slab. Uvodoma namenjena številka je zavajajoča, saj upošteva le $ iz fizičnih štacun, medtem ko zanemarja velik porast digitalne distribucije ter naročnin za spletščine, ki so navsezadnje ravno tako cekin, namenjen kompjuterski zabavi. Dosti bolj je zaskrbljujoč, vsaj za tradicionalnega igralca, kakršen naš je levji delež, orenk premik v neobvezne, priložnostne, 'casual' naslove. Kot pravi raport z GDCja, je okorel (hardcore) špilavec vse bolj redka cvetica, ki se ob ograji pozabljena duši pod invazijo nedeljskega plevela. No, malo pretiravam, a ne dosti. Resnično nas in vas je manj takih. Masa se vse bolj igra za mimoidočo sprostitev, za neobvezno zabavo, v katero je treba vložiti minimim truda in ki je enako plehka kot populistične TV-oddaje. Špil mora teči na še tako zanič hardveru, prav tako pa mora biti nemudoma dojemljiv, takojci zabaven in primerno omejen, da se ga javni uslužbenci ne ustrašijo, ko kradejo čas davkoplačevalcem. Včasih je bil to Tetris, danes, ko imamo internet, so Line Rider, Travian in kup klonov desktop tower defenca.

S tem načeloma sicer ni nič narobe. Več raznolikosti = več zabave, vsi zmagamo. Težava pa je, da začenjajo v pehanju za denarjem tudi izdelovalci 'resnih' iger svoje izdelke vse bolj poenostavljati. Razvoj gre v napadu roja smronosnih casual igric proti kar se da enostavnim kontrolnim shemam (Peter Molyneux hoče Fable 2 zdruzniti na en gumb) in neobvezni, plitki vsebini. Dobra primera sta EAjeva Spore, ki ga častimo & čakamo, vendar se gre bati, da bo igranje napol avtomatizirano; ter Battlefield Heroes, ki kani odvreči večino 'balasta' na rovaš pinjaujanja za mase. Rad bi verjel, da bo šlo pri mnogokaterih takih špilih za princip 'easy to learn, hard to master'. Vendar mi za čelom grize črv dvoma, da bodo oblikovalci premislili sleherni element v slogu japonskih kovcev vesoljščin. Bolj verjetno je, da bodo enostavnost razumeli kot izgovor, da jim ni treba skrbeti za globino. Zlasti ko bodo uvideli, da se jim za pritok cekina v nasprotju z sedanjimi avtorji neodvisnic ni treba posebej truditi.

Ne vem sicer, kje se bo ta zdrs v priložnostnost, ki mu pot utirajo lakomni kravatarji, končal. Toda PC Gaming Alliance bi si lahko za eno svojih ključnih zadolžitev vzela varovanje hardcore igričarja, ki ima rad nekoliko bolj zapletene stvari od Tankcev. S tem bi igranje na PCju zaščitila tam, kjer mu grozi največja nevarnost.

Sneti

Takole odvrzite dvom o futuri iger za PC!


LESTVINA d.d.
Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

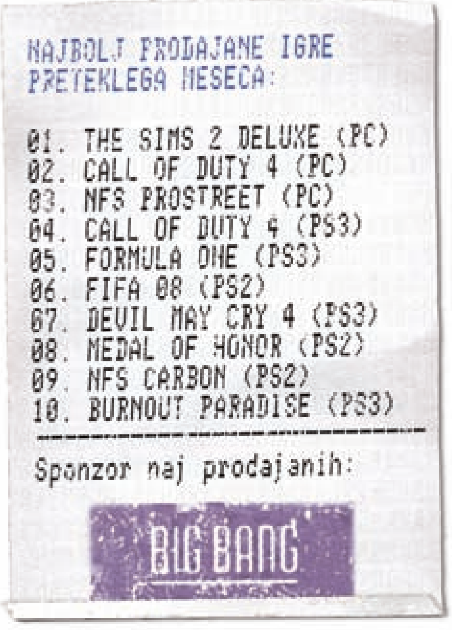
NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. HALF-LIFE 2 EPISODE 2	91
02. CALL OF DUTY 4	82
03. WORLD OF WARCRAFT	--
04. CRYSIS	91
05. SUPREME COMMANDER	92
06. PRO EVO SOCCER 2008	75
07. NFS PROSTREET	59
08. THE SIMS 2	90
09. BIOSHOCK	90
10. C&C TIBERIUM WARS	85

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GTA 4
- STARCRAFT 2

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Darko Lovko iz Dobrniča
(igra ena velika)
- Marjan Blažek iz Ljubljane
(igra ena nič manjša)

Koliko nadrealistov je potrebno za zamenjavo žarnice?
Riba!


NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

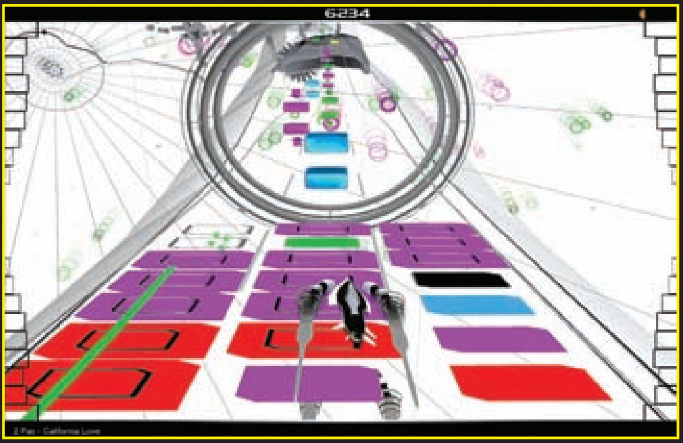
01. THE SIMS 2 DELUXE (PC)
02. CALL OF DUTY 4 (PC)
03. NFS PROSTREET (PC)
04. CALL OF DUTY 4 (PS3)
05. FORMULA ONE (PS3)
06. FIFA 08 (PS2)
07. DEVIL MAY CRY 4 (PS3)
08. MEDAL OF HONOR (PS2)
09. NFS CARBON (PS2)
10. BURNOUT PARADISE (PS3)

Sponzor naj prodajanih:
BIG BANG

Audiosurf

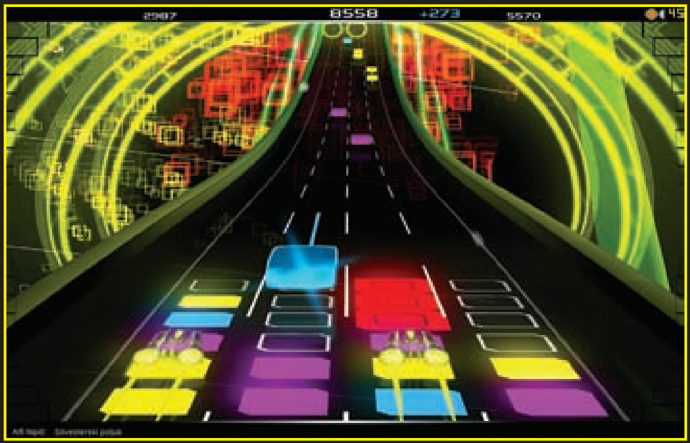
Navzlic vsej norosti, izvrstnosti in privlačnosti ritemsko-glasbenih iger, kot je Guitar Hero, je treba priznati, da njihova zasnova kaže znamenja iztrošenosti v slogu pevke od Tabujev, ki so ji od raskavega dretja pregorele glasilke. Občutek pri godbi plastičnih inštrumentov je hud, sploh če se kitari pridružijo bobni in je vse skupaj zabeljeno z mikrofonom kot v prihajajočem Rock Bandu. A koncept postaja utrujen. Imaš pač sledi, na katerih zadevaš simbole in s tem poustvarjaš glasbo; več kot si jih sposoben zadeti, uspešnejši si in bolj popoln bo komad slišati. To počnemo v Guitar Heru ter bomo v Rock Bandu, isto izvajavši v Amplitude in Frequency. Tudi Singstar, v katerem črtice lovimo z glasom, in Dance Dance Revolution, kjer japonske šolarke skačejo po podlagi v skladu s puščicami, sta udejanjena po enakem kopitu. Zato je navdušujoče videti igro te baže, ki se klanja temeljem, a jih hkrati nadgradi. Sploh ker gre za neodvisen izdelek, ki ga po Steamu za slabih deset evrov distribuira Valve. Ah, Gabe, je kaj, česar ti ne izvohaš?

Na prvi pogled je vse dokaj običajno, vsaj za nekoga, ki je v žanru domač. Izriše se v prostoru viseča trirazsežna steza z več sledmi, po katerih s tipkovnico ali miško levo in desno suvamo ladjico ter zbiramo različno obarvane bloke. Toda v Audiosurfu s tem ne tvorimo glasbe, saj muzika neokrnjeno gode ne glede na to, kaj počnemo. Nak, smisel je v tem, da programska koda muziko uporabi za tvorjenje prizorišča. Namesto da bi bili bloki vnaprej razporejeni glede na note in težavnost, sledi pa bi ustrezale posameznim glasbilom, igra skupinice BestGameEver preuči komad in progo izdela na podlagi njegovih lastnosti. Pri tem se ne opira na bobenski ritem, kot bi si mislili, temveč na poraste in padanja frekvence. Vsaka frekvenčna špica botruje izrisu bloka, medtem ko je hitrost premikanja steze vezana na globoke tone. Proga se vije v skladu s hitrostjo pesmi, bloki pa se pojavljajo in barvajo glede na sodelovanje inštrumentov. Ker program izris naenkrat prilagaja več inštrumentom in glasu, se spočetka zdi, da pojavljanje blokov ni usklajeno s tistim, kar slišimo. A po daljšem igranju se izkristalizira logika ritma in tonov, ki je presenetljivo zvesta glasbi. Ni važno, ali poklikamo Čajkovskega, Dimmu Borgir, 50 Centa, Rebeko Dremelj, Odo snihu ali stalen ton pri 1 KHz (se pravi klasiko, metal, rap, popasto sranje, idrijsko zaklinjanje ali krik nepotešenega fizika), program bo ustvaril zanimivo stezo z oboki, klančinami ter ovinki na vzdušnih mestih ter nenavadno prefinjeno razporedil bloke.



● Da izvedba spomni na Frequency in Amplitude, igri, ki so ju Harmonix izdelali pred Guitar Herom, ni naključje, saj gre za vplivni starosti.

Sistem je toliko večji dosežek, ker ni omejen na vnaprej določene štikle. Za podlago lahko izberemo katerokoli datoteko mp3, ogg in flac, glasbeni CD ali nezaščitne fajle wma ter itunes. Špil glasbo v nekaj sekundah analizira in si jo zapomni, da naslednjič ni treba čakati, nakar jo predvaja, mi pa premeščamo ladjico in šicamo bloke. To se nemara ne sliši prodorno, a tako kot komadi Zorana Predina koncept skriva obilo nepredvidene globine. Audiosurf ponazarja svobodo iger za PC, obenem pa ritemsko-glasbenim špilom slači prisilni jopič robotskega ponavljanja vzorcev. Kajti čeprav glasbe ne (po)ustvarjaš, jo vseeno igraš, in to na morda še vznemirljivejši način kot doslej. Akcija je namreč spoj ritemskih glasbenščin, akcijad in miselnic. Na vsaki sledi je sedmero v stolpec razporejenih prostorčkov, ki jih polnimo z bloki. Ko damo na kup vsaj tri bloke enake farbe, ti izginejo, če se kak stolpec preveč napolni, pa smo prisiljeni nekaj časa drveti v prazno. Toplejše barve dajo več točk, napolnitev celotne mreže da ultra pike, dočim je na progah takisto najti pomagala in odmagala. Uspešnejši kot smo pri zbiranju blokov enake barve in tvorjenju kombinacij, več pik dobimo, zaradi česar je Audiosurf dobri stari lov na rekorde, tak kot Guitar Hero in druščina. Toda pri tem nudi več svobode in vsebuje miselno komponento, saj možgani obratujejo tako kot pri Tetrisu – s tem, da so vpeti v glasbeno dogajanje. In ko ti z očmi ni treba več preskakovati z ladje na sledi ter stolpce in se natančno pobiranje blokov spoji s hitrim razmišljanjem, katero kdaj pobrati za najboljši rezultat, postane špil čisti zen.



● Če špil ne pogrunta imena komada, uredite njegovo ID3-oznako. To storite recimo s programom MP3Tag, ki ga najdete na natlačenki.

Za raznolikost skrbijo vrste ladij, ki predstavljajo različne načine igranja in so razporejene v tri težavnostne skupine, z modusom 'ironmode' za največje frike. Prva omogoči naključno premešanje zbranih blokov, ko se umakneš na eno od dveh stranskih stez; druga slednji odstrani in prispeva zgolj dve sorti blokov, s podvarianto, ki uvede skok ter razširitev plovila; pri tretji lahko blok shraniš in ga kadarkoli uporabiš; nakar je tu še način s štirimi sledmi in ladjo za sojgralca. Točke romajo na spletne lestvice, ki ločijo med globalno skupnostjo, državo in prijatelji, medtem ko povezava v internet omogoča tudi, da iščemo, kaj rulja igra in kateri komadi so najbolj priljubljeni. Med te sodi soundtrack za The Orange Box, ki ga Audiosurf privzeto vsebuje.

Drži, da Audiosurf kazijo neharmoničnosti. Grafika res ni nekaj, nad čemer bi stokal od navdušenja, zlasti kar se tiče opcij, ki bi mogle vsebovati več od par nastavitev barve ozadja ter kalejdoskopskih učinkov. Spletne lestvice so kratke, saj beležijo le najboljših deset izidov, še kak modus za dva ne bi škodil, manjka podpora slovenskemu in YU-naboru znakov v ID3-oznakah (tagih), iz katerih igra vzame informacijo o komadu, ni urejanja po žanru, ni seznama najljubših pesmi. Najbolj nadležni pa so hrošči, od tega, da se po reinštalaciji v Steamu včasih ne moreš več vpisati v izvirni račun, do kavljev s hitrostjo grafike in nezmožnostjo prikaza imenikov, kar gre na rovaš filmčkov in nameščenega kodeka ffdshow. Igro bi morali bolj popiliti, preden so jo dali naprodaj.

A po drugi strani avtorji na forumu koristno odgovarjajo na pritožbe, vestno beležijo zanke in sproti delajo na obližih. Glede na to, da je Steam servis, ki so ga lansirali prav zato, da bodo skozenj hitro in neboleče popravljali izdelke, špil pa se prodaja dobro, smo lahko mirni, da ga bodo krpali in dopolnjevali. Naposled je Audiosurf dokaz, da lahko majhen razvijalec z izdelkom za bagatelno ceno k žanru prispeva več od založnika z milijonskim budžetom. Majhna, toda pomembna igra.

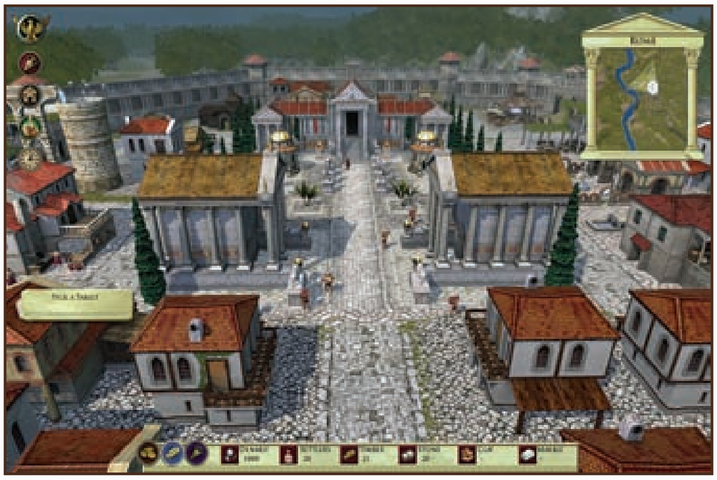
***Sneti** si spet odsuče vso svojo zbirko empetrijev, le da tokrat malo drugače.*

87 **nalezljiv spoj akcijade, miselnice in ritemske igre ✔ edinstvena zasnova ✔ dosti pristopov skozi različne 'like' ✔ piš svežine v žanru ✔ povezanost s skupnostjo ✔ kupčijska cena ✔ predstavitev ne jemlje diha ✖ tehnične težave in drobnarije ✖**

BestGameEver / Valve **natlačenka 175**

Imperium Romanum

Bržda ste opazili, da zadnje čase izhaja vse več na pol končanih iger. Nagnjenje k temu je posebej vidno pri založbah in skupinah, ki se še uveljavljajo. Zato me je vnaprej stresla mrzlica, ko sem vstavljal plošček z Imperium Romanum, izdelkom založnika nizkocenovnih izbljuvkov Kalypso Media in skupine bolgarskih (res!) programerjev Haemimont Games. Sploh ker se oboji preizkušajo tam, kjer sta medlela profesionalna Caesar 4 (J158, 66) in CivCity: Rome (J157, 69). Nadalje je špil v bistvu nadaljevanje dokaj plitkega Glory of the Roman Empire (J156, 66). A čeprav je videti malodane enak kot slednji, se igra bolje ter predvsem drugače. Kdo bi si mislil.



Prebivalce glavnega mesta Imperija gnjavimo kar v treh scenarijih kampanje. Najprej kot seljake, potem kot meščane in na koncu kot metropolitance.

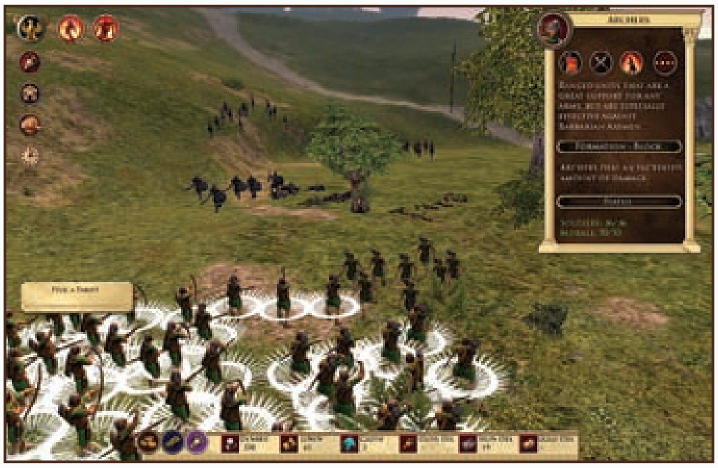
Opravka imamo seveda z upraviteljsko simulacijo v času starega Rima, med letoma 509 pred našim štetjem, ko je postal republika, in 120 našega štetja. Znajdemo se v vlogi diretoreja zaselka, ki ga je treba dograditi, razviti in braniti. Klasika. Uporabniški vmesnik je ostal od predhodnika, kar je dobro, saj mu ni manjkalo nič. Vse je hitro dostopno z desnim gumbom in nekaj ikonami. Dediščina originala je prav tako več kot spodobna grafika, le da je izpiljena in razžužkana. Trgovski sistem in delo z dobrinami sta v osnovi povzeta, čeprav nekaj sprememb je. Najprej moramo poskrbeti za temeljne potrebščine, se pravi za les, kamen in glino. Te nucamo za gradnjo in vzdrževanje vseh stavb, sicer kratko in malo pogorijo. Kot v sorodnih igrah imajo objekti vsak svoje območje, kar pomeni, da morajo za delovanje v okolici običajno imeti vir(e) določenih dobrin. Ko smo preskrbljeni z osnovami, sledi tolaženje plebejskih želodčkov. Njiva žita s pekom, prašičja farma z mesarjem in ribič poskrbijo za to težavo. Prebivališča se nato kmalu začno širiti, od koč prek domusov do vil, njih patricijski okupanti pa zahtevati dodatne ugodnosti, ki so na voljo, ko postavimo namenske stavbe: obleke, vino, dostop do molilnic, šolanje, sužnje, zabavo v arenah, zdravje v toplicah, varnost, lepši videz okolice, kulturo ...

V nasprotnem primeru sledi upor, ki ga je moč zatreti le z dovolj pretorskih mirovnih sil ali če ustrežemo zahtevam ljudje. Trgovina temelji na tem, da lahko ena postojanka kupuje ali prodaja samo določeno dobrino. Nič kompliciranja.

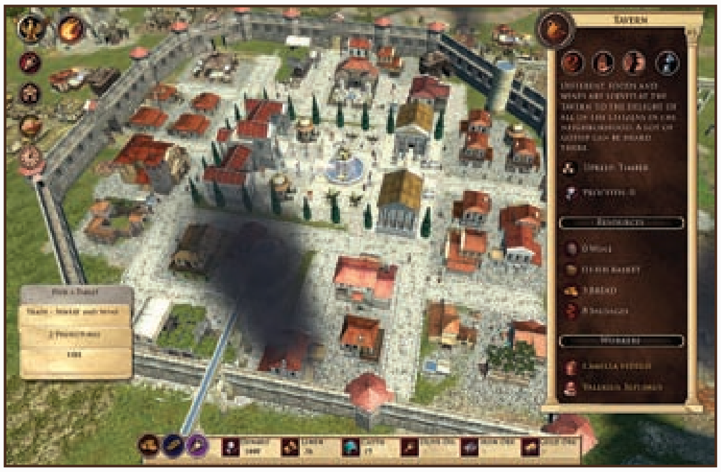
Finančni model so močno prenovili in nadgradili, saj se z denarjem ne ukvarjamo zgolj mi kot upravitelj, pač pa je hkrati statusni simbol prebivalcev. Tako brezposelna gospodinjstva tolčejo revščino ter producirajo kriminalce in piromane. Glavni vir dohodka ostajajo davki, trgovanje in občasni prispevki senata. Poklici so zdaj ločeni na ženske (krojačice), moške (drvarji) in uniseks (kmetje / kmetice), kar ravno prav zagama dogajanje. Vse prigarano je treba tudi braniti in občasno napasti barbare. Vojaški model je enostaven, a ne tako kot v predhodniku. Zdaj lahko vojsko pešakov (hastati), lokostrelcev oziroma konjenikov prosto premikamo in jim določamo osnovno postavitev. Boj pa še vedno sloni na sistemu pokaži in klikni na ravni cele čete.

Kar je pri tej igri zamišljeno in izdelano nadpovprečno, so kampanja, scenariji in podnaloge. Kampanja je maskirana v časovnico s šestnajstimi nepremočrtno razporejenimi scenariji, ki se razkrivajo glede na že končane. Scenarij se konča, ko opravimo vse linearno zastavljene podnaloge v njem (ponavadi jih je okrog dvajset). Te segajo od postavitve določene stavbe prek ozdravitve kuge in grabljenja denarja do uničenja barbarske vasi. Izberemo lahko celo tri naenkrat, vmes pa najdemo tudi povsem zgodovinsko korektne dogodke (prenova Rima po hudem požaru, na primer), opremljene s kratko nevsiljivo lekcijo. Naloge so lepo uravnotežene, za težkimi, ki jih lahko izpolnjuješ pol scenarija, pridejo lahke. Pet jih pade v par minutah, če si dobro zasnoval selo, in obratno. Tudi zaradi tega igra vleče kot hudir.

Seveda pa na Imperium Romanum leti tudi par zamer. Prva je ta, da gre samo za izpopolnjen star špil z zasičeno tematiko, pri Jupitrovi streli. Manjka mu nalinijsko udejstvovanje, čeprav je res, da tega v dotični zvrsti ni tako lahko vnesti. Vprašljiva je vloga cest, ki gibanje niti ne pohitrijo, ampak bolj usmerjajo promet. Do izraza pride splošna težava nelinearnih kampanj, da znajo hitro biti prekratke. In kak poklic več ne bi škodoval, kaj šele stavba ali dobrina. Kljub temu pa je igra dober korak v pravo smer. Če se bodo avtorji odločili narediti dodatek samo z novo kampanjo ter novimi stavbami, nemara postavljen v drugo zgodovinsko obdobje, in pustili ostalo pri miru, ne bodo bankrotirali.



Bojevanja je ravno prav. Preveč bi najedalo, premalo pa bi toliko poenostavilo igranje, da bi povzročilo nehotno raztegovanje čeljusti igralcev.



Požari so silno pogosti – zaradi piromanov, slabega vzdrževanja ali vpada barbarov. Gasijo jih pretorji, medtem pa imajo barabe dopust.

Yohan spet veselo preprodaja sužnje in skrbi, da ima njegovo mesto dovolj kurtizan. Ko le ne bi zgorel kurbenhaus.

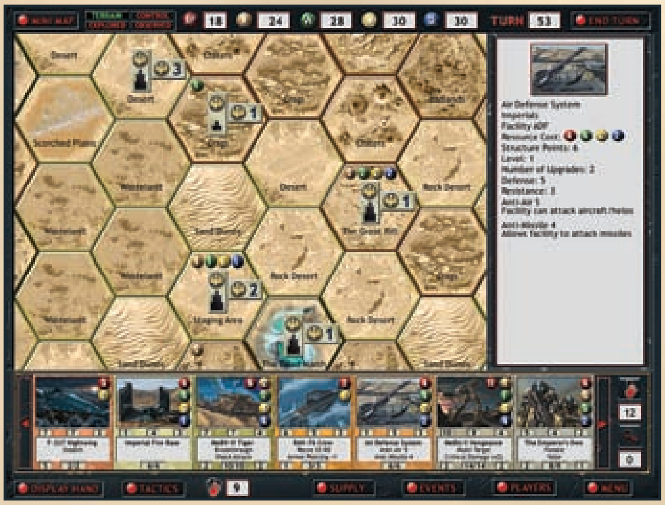
75

izpiljenost ✔ uravnotežena težavnost ✔ dober sistem podnalog ✔ umestitev zgodovinskih lekcij ✔ prežvečena zamisel ✖ le prečiščen star naslov ✖ daljša kampanja ne bi škodila ✖ večja raznolikost dobrin, enot in stavb tudi ne ✖

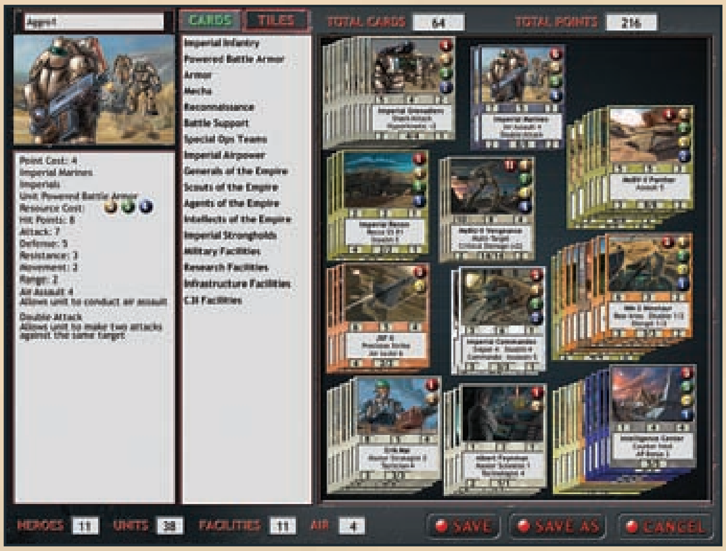
Haemimont Games / Kalypso Media

Armageddon Empires

Saj se strinjamo, da je znanstvenofantastičnih vojaških poteznih strategij odločno premalo? Seveda se, to je vendar aksiom. Od Battle Isla in MAXa dalje smo videli kaj malo dobrih naslovov (denimo Massive Assault), zato so se me tisti moment, ko sem uzrl Armageddon Empires, polastili nagoni in igro kupili kar sami, prisežem. Šestkotniki plus v oklepe odeti hodeči monstrumi z raketometi na rami je enako totalen delirij.

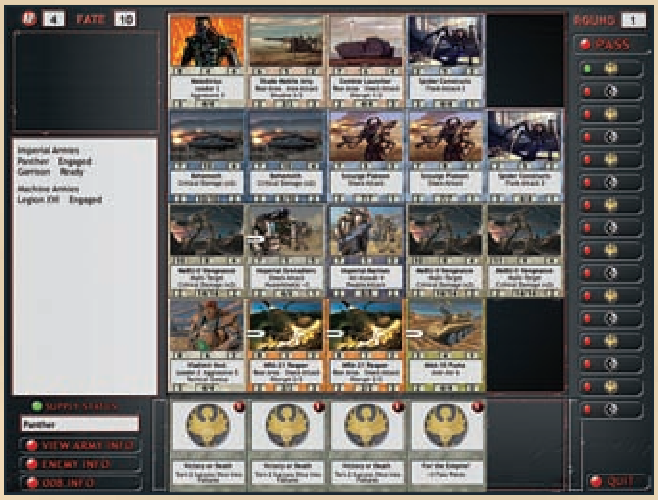


● **Karta skriva mnoga presenečenja, od zalog surovin in orožij do madmaxovskih tolp. Zato je spočetka ključno iz roke vleči predvsem izvidnike.**



● **Kupčki potrebujejo uravnoteženost. Množica težkih robotov vam ne bo nič pomagala, če ne boste imeli surovin zanje.**

Kljub vsemu se nato izkaže, da AE ni čisto navadna poteznica, marveč zmes potezne strategije in obmetavanja nasprotnika z igralnimi kartami. Po polju, sestavljenem iz šestkotnikov, resda kolovratimo z mutanti in tanki, vendar ti pridejo iz vnaprej sestavljenega kupa kart. Preden vas stisne v prsih, ne, nič ni treba dokupovati. Ko se igra za dobrih petindvajset evrov pretoči k nam, imamo vse, kar potrebujemo. Kakopak so na voljo štartni paketi, ker je dobro, da nas najprej nekajkrat namahajo, preden se spravimo delat svoje. Pred nami se vsako igro znajde naključno sestavljena karta v mavričnih odtenkih rumene, rjave in še malo bolj rjave. Zemljo je namreč zadela nerodnost v obliki medgalaktične vojne in nekako 99 odstotkov človeštva je postalo kolateralna žrtev norih robotov ter zlih zelenih nezemljanov. Po nekaj letih gredo razgrajači dalje, na Zemlji pa ostanejo njihova zaščitnica ter ljudje in mutanti. Omenjena bitja predstavljajo štiri strani, med katerimi je moč izbirati. Ljudje so univerzalci in najboljši za začetnike. Machine Empire stavi na terminatorske robote, ki raje streljajo, kot se premikajo, Xenopodi pa čarajo telepatijo in znajo zasaditi nove soldate v trupla padlih nasprotnikov, da nato vzklijejo. Mega. Ostanejo mutanti, ki so se sončili v soju jedrskih eksplozij, česar posledica je veliko število okončin in želja po jezdenju dinozavrov. Edini nimajo zračnih enot in se raje skrivajo, ker jim je očitno nerodno.



● **Takele so videti bitke: v spodnjih dveh vrstah stojijo vaše, v zgornjih nasprotnikove karte, nakar se začne ples kock. Od poveljnikovih izkušenj je odvisno, kolikokrat lahko mete ponavlja, doda pa tudi druge bonuse. In ja, to, da so karte zelo luštne, že vem .**

Po karti nabiramo štiri surovine: ljudi, material, energijo in tehnologijo. Potrebujemo jih, da iz roke vlečemo enote in stavbe. Kdo je v vsakem koraku na vrsti, določa met kocke; pa ne le vrstnega reda, ampak tudi število akcijskih točk, brez katerih ne moremo početi ničesar. Požira jih za vse, od vlečenja kart iz kupa do premikov armad in raziskovanja. Z raziskovanjem nadgrajujemo enote in odpiramo taktične karte, ki prepričajo kocko, da se zakotali malo drugače. Na slednjo je hkrati vezan boj, kjer si karte ena za drugo izmenjujejo udarce. Mlatenje bi bilo rahlo dolgočasno, če bi enote ne imele kupa posebnih sposobnosti, kot sta paraliziranje in skupinski napad. V boju pridejo do izraza heroji, ki so ključne enote, saj ne le, da raziskujejo, temveč znajo ponavljati mete kocke in nabirati izkušnje za svojo armado.

Toda juriš ni edina pot do uspeha. Nemalokrat boste nadležno deležni ašašiniranja svojega omiljenega heroja ali z raketo dobili na glavo jedrsko bombo. Možnosti je veliko in ko to spojimo s štirimi frakcijami, ki se ne igrajo čisto enako, je globina očitna. Pa se dejstva, da so vaše možnosti že v štartu zelo odvisne od kupčka kart, sploh še nisem dotaknil! Ni namreč glavno, da je v paketu dovolj soldatov, temveč, da je dovolj velika možnost, da pridejo dovolj hitro v roko, natanko tako kot pri vseh igrah s kartami. S sestavljanjem kupčka si boste dajali skoraj toliko opravka kot z igranjem. Zasnova je preprosta, a hkrati zelo igralna in domišljena! Grafična podoba je v splošnem bleda, toda odkupi se s podobami srepečih kiborgov.

Dokaz, da dvorazsežne podobice še vedno zažgejo.

Armageddon Empires imajo tudi nevšečnosti, ker so otroče zelo majhnega neodvisnega studia. V prvi vrsti ni kampanje in večigralstva, le naključno generirani boji, kar je velika škoda, saj drezamo samo računalo.

In vmesnik bi si zaslužil spremembe, saj je počasen in okoren. Toda ne morem si kaj, da si Imperijev ne bi zaželel v pravi namizni verziji, kjer bi bili gotovo uživaški. Vleče kot hudič in če ste nori še na robote, pa bog pomagaj, ker je to heroin.

Aggressor je jako vesel, da ne obstaja ZF-verzija Magic: The Gatheringa. Tedaj bi oplel.

81

posrečena, preprosta in globoka zasnova ✔ dizajn kart vleečeee! ✔ nizka cena ✔ okoren vmesnik ✖ brez večigralstva in kampanje ✖

Cryptic Studios **natlačenka 175**

ELEKTRONSKI KUPON
DETEL

IGABIBA.JOKER.SI

FRONTLINES
FUEL OF WAR

43,00

Postavljeni boste v prihodnost, v čas nove velike vojne, v opustošen svet, ki mu drastično primanjkuje energijskih virov. Igrali boste v vlogi elitnega vojaka zahodne zavezniške vojske ter se podali v epski boj za nadzor nad življenjsko tekočino svetovne ekonomije - nafto. Frontlines: Fuel of War odlično združuje napeto filmsko zgodbo, vrhunska orožja prihodnosti ter revolucionarni bojni sistem, ki prinaša najbolj shrljivo in pritegljivo prvo-osebno streljačino doslej.

Napeti trenutki

Moderna ... ia

Od vojne opustošem svet...

Slike s fronte

SIMS 2: FREE TIME

28,00

C&C SAGA

43,00

DEVIL MAY CRY 4

65,00

ARMY OF TWO

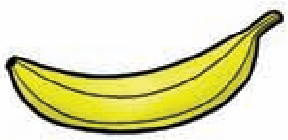
65,00

OSEBNI RAČUNALNIK		PLAYSTATION 2		PLAYSTATION 3		XBOX 360	
Crysis Special Edition	37,00	Battlefield 2: Modern Combat	18,00	Kane & Lynch: Dead Men	65,00	Thrillville: Off the Rails	65,00
Spidewick Chronicles	28,00	Medal of Honor Complete	42,00	Madden 08	63,00	Timeshift	55,00
Sims 2: Deluxe	42,00	Dragonball Z Budo. Tenkaichi 3	55,00	Burnout Paradise	66,00	C&C: Tiberium Wars	65,00
Fifa 08	28,00	Buzz! Sports Quiz	35,00	Medal of Honor: Airborne	65,00	Def Jam Icon	65,00
C&C Tiberium Wars	28,00	Jumper Griffin's Story	43,00	Conflict Denied Ops	65,00	Fear Files	63,00
Battlefield 2142 Deluxe	28,00	Call of Duty Trilogy	37,00	Skate	63,00	Halo 3	70,00
Call of Duty 4	46,00	Sims 2: Castaway	55,00	Conan	63,00	NFS Carbon, CE	30,00
Sims Castaway Stories	38,00	Black	24,00	Fifa 08	63,00	Simpsons	63,00
World of Warcraft: Battle Chest	34,00	Juiced 2	51,00	Half Life 2: Orange Box	65,00	Frontlines Fuel of War	65,00
Half Life 2: Orange Box	37,00	Nhl 08	37,00	Guitar Hero III	105,00	Lost Planet	45,00
Fear Platinum Collection	45,00	Racing Bundle (NFS+Burnout)	37,00	Smackdown! vs. Raw 2008	65,00	Kane & Lynch: Dead Men	63,00

T: 01 / 530 5 632

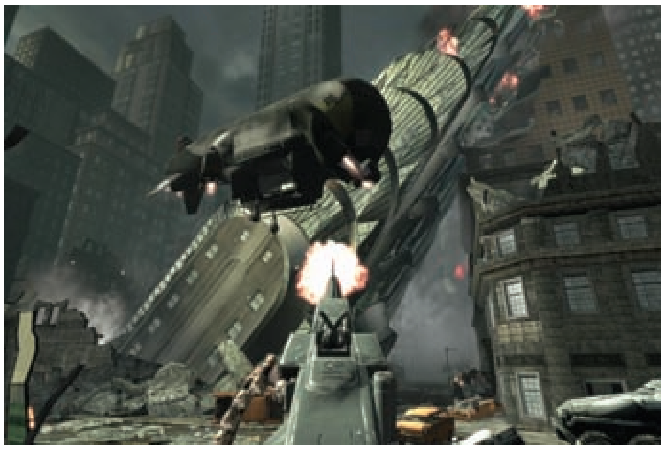
E: info@igabiba.com

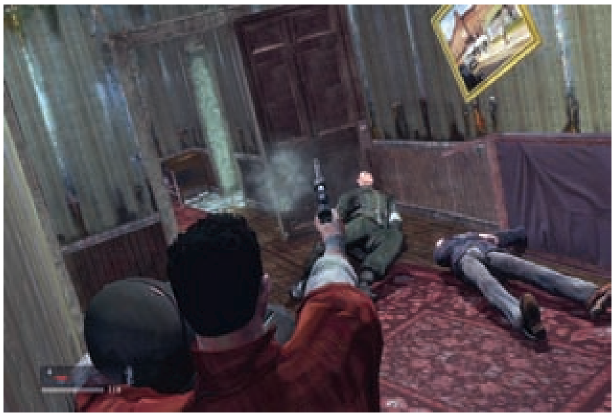
M: 051 376 200

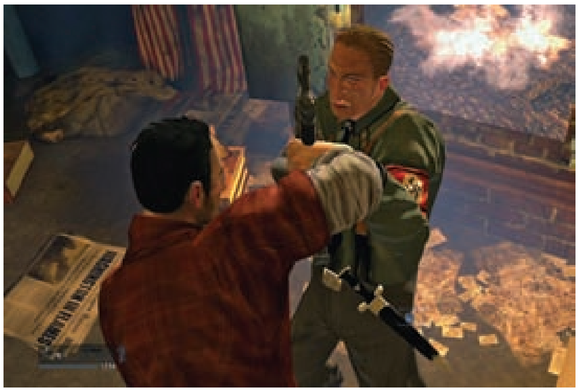


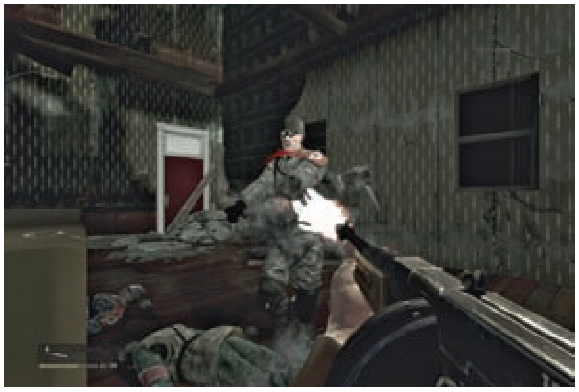
Turning Point: Fall of Liberty

Da špile vse pogosteje dobivamo v nedokončanem stanju, postaja lajna, ki jo neradi slišite. Logično, vsak raje čita o dodelanih igrah. Ampak hej, tako je. Prvoosebna streljanka Turning Point je pač še eden v vrsti izdelkov, ki so jih odpremili prezgodaj.
Pred izidom so nas rajcali s scenarijem, ki se naslanja na alternativno zgodovino (glej vedež v prejšnji številki). Točka razcepa je leta 1931, ko avto Churchilla povozi do smrti. Zaradi tega Anglija 1940. klone pred Nemčijo, trinajst let pozneje pa rajh napade Združene države. Znajdemo se v vlogi gradbenika Dana Carsona, ki šraufa nebotičnik, ko nacisti s cepelini po redalertovsko uletijo nad New York. OMB OMJB in že tipček beži z rušeče se stavbe, grabi za puške ter nažiga po zeljejedih, nakar se pridruži kremenitim upornikom. Ti se najprej lotijo ašašinacije marionetnega predsednika, nakar jih čaka pot na cepelin, ki Ameriki prinaša vročico atomske noči. Sliši se zanimivo, toda alternativna zgodovina je hudo neizkoriščena. Res so prisotna zanimiva švabonarska vozila, kot so manjši oklepljeni zrakoplovi, snajperji imajo laserske namerilnike, bazuka s tremi raketami v cevi pa je interesanten združek retro ter visoke tehnologije. A pod črto je Fall of Liberty še ena splošna WW2-nažigačina, samo da z rahlo drugačnimi pokalicami ubijaš rahlo drugačne Švabe. Teh je itak malo vrst in še tisti, ki so, so skopirani od drugod. Skratka, presenetljivo malo so Spark izvlekli iz tako originalne zamisli – sploh če upoštevam, da zgodbe domala ni. Spet gulimo kožico nemega, brezizraznega junaka, ki na lastno pest opravi s tisočkrat številčnejšimi krauti, pri čemer je ozadna štorija tako omejena, da bi jo spravil na škatlico vžigalic. Vse skupaj je butasto celo, če ne upoštevam dejstva, da ZDA rešuje zidar, ki je še včeraj držal špohtel, zdaj pa je naenkrat komando in obvlada aikido.
Nekatere vzporednice s Half-Life so upravičene, toda kjer je Gordon Freeman simbol, je Dan Carson karambol.
Je torej dobra vsaj srž špila, arkadna strelska akcija? Mnjeh. Ne rečem, Turning Point ima potencial. Reševanje je skorajda neprenehno, a kljub temu je treba paziti na strelivo. Krepelc je dosti in orenk sunejo, nekaj situacij je simpatičnih. Tako z londonskega mostu rukneš nemške tanke v Temzo in na razsuti ulici z rdečim vizirjem slediš snopom ostrostrelcev. Razčefuk je zaradi Unreal Engina 3 in fizikalnega modela spektakularen, dasiravno manjka kri. Pridružijo se ti kolegi, Spark pa so vdelali zanimive iskrice. Tako se Carson z rokami potegne na police, se v slogu Lare oprijema robov in po brveh pride na druge stavbe, z bližnjim Nemcem pa opravi tudi tako, da se začne z njim ruvati. Potem ga lahko bodisi uporabi kot živi ščit, bodisi ga pokonča.
Toda kot rečeno, igro bi morali piliti še mesece. Najprej je tu dolg seznam hroščev. Prisotne so mnoge grafične anomalije, ki povzročajo zakasnela umiranja nasprotnikov, histerična trzanja trupel ter soborcev in visenja mrtvecev v zraku. Okrog številnih objektov so nevidne pregrade, ki prestrezajo krogle. Pojavljanje ikon za interakcijo pri ročicah in lojtrah je zmikljivo. V menijih ni podpore miški, iz verzije za xbox 360 je prisotno delno samodejno sledenje sovražniku (auto aim), ki pomaga uporabnikom joypada in se ga ne da izključiti. Umetna pamet mestoma deluje prisebno, vendar je bolj nagnjena k brezglavemu letanju okoli, robotskemu nagibanju iz zaklona in temu, da se ne zmeni zate. Pa še kaj bi se našlo, oja. A hujši so dizajnerski spodrsljaji. Misije so kritično prežvečene: brani barikado, miniraj tank, reši generala in profesorja. Stopnje so umetno linearne, puste in brez skrivnosti, poškodbenega modela ni niti v toliko, da bi lahko izvajal headshote. Mini igra za aktiviranje eksploziva, ne zahteva trohice spretnosti. Šefovsko srečanje je eno in še tisto na moč smešno. Špil traja komaj kakih pet ur. Nadzorne točke so kriminalno slabo razporejene (položaja ni moč posneti in naložiti kjerkoli). Višje težavnosti so take le zato, ker si hitreje ob energijo. Multiplayer za osmerico po lokalni ali svetovni mreži pa je totalno osnoven, z le dvema modusoma (samotarski in moštveni deathmatch) ter štirimi povprečnimi kartami. Co-op? Ha-ha.
Še pol leta garanja in Turning Point bi morda postal solidna streljanka, katere scenarij bi v žanr bušnil prepotrebno svežino. Tako ostaja le žalostno skrivenčen poklon alternativni zgodovini.


● **Grafični slog se naslanja na estetiko petdesetih let in je prav simpatičen.**


● **Med iskrice v temi spadajo držanje Švabeljna za goltanec in nekaj platformskih elementov. Kul, a kaj, ko je sredica tako gnila.**


● **Ker so naciji univerzalni sovragi, jih je dovoljeno sežgati v peči in jih utopiti v sekretu. Ne samo, da si rambo, si tudi punisher.**


● **Sovražniki tvojih kolegov ne morejo niti poškodovati, kaj šele ubiti, kar je v žaru bitke videti res debilno.**

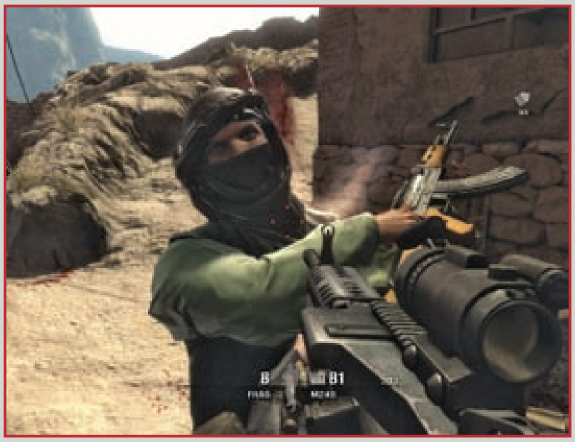
***Sneti* ugotovi, da ga v vzporednem vesolju ravno tako boli glava od traparij.**

40

sladki ka-bum ✔ izvirna zamisel ✔ neizkoriščena tematika ✖ okrutno nedokončana ✖ kratka ✖ najosnovnejše večigralstvo ✖

Spark Unlimited / Codemasters

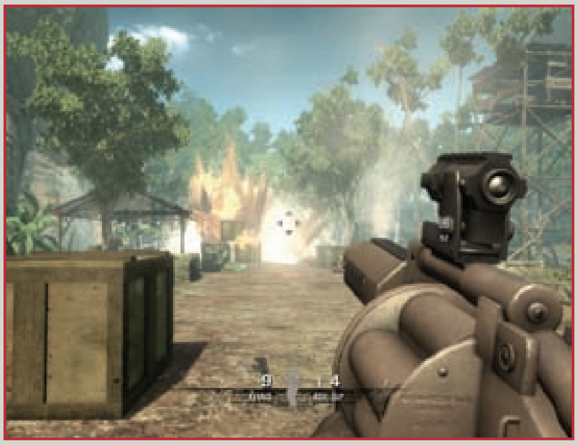
Soldier of Fortune: Payback



Okej, saj vem, da številni že prav mitsko verujejo v superiornost kalašnikovke. Toda drznem si meniti, da je njeno kopito kljub vsemu šibkejše kot rafal iz puškomitraljeza.

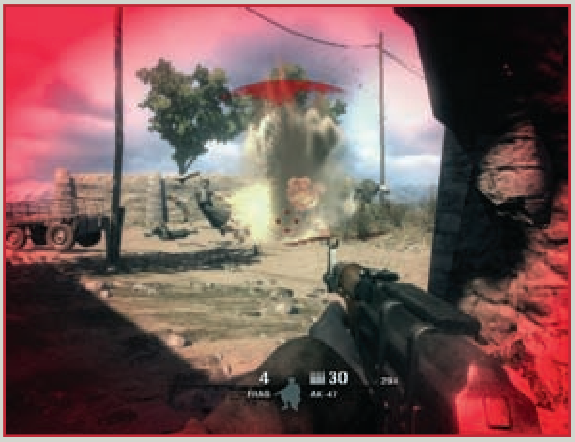
Za trenutek sem že prišel na idejo, da bi zadnjega v seriji Plačancev izenačil z zadnjim Rambom. Za tiste, ki filma (še) niste videli: je pedantna študija tega, kako v filmsko sceno nametati toliko krvi in drobovja iz kitajske nezakonite trgovine z organi, da se razen umazanih junakov ne vidi ničesar drugega. Tudi Soldier of Fortune že od začetkov stavi na potlačeno radovednost okoli tega, kaj se zgodi, ko človeka malce naluknjaš, da začne 'puščati'. Spočetka je šlo sicer predvsem za napreden poškodbeni model, ker smo bili že rahlo siti, da si lahko velikega zlobnega mostruma fental tako, da si ga ustrelil v stopalo. A to je kaj hitro postal izgovor, da si mogel sovragom odstreliti nekaj udov (glej, mami, brez rok!), nakar si gledal, kako se opotekajo in kri šprica na vse strani.

Payback se v tem pogledu tradiciji ne izneveri. Že naboj ali dva imata na sovrage včasih tak učinek, kot bi jih zadel vlak, krvi je pa toliko, da bi se podrti nasprotniki v njej utopili, če jih ne bi že prej pobralo. Kri sicer ni prepričljiva in se zdi, kot da je bil na obisku otroški vrtec s kanticami barve. A najbrž je to namerna karikiranost, saj videz drugače pozitivno preseneti. Primerjave s Crysisom ali Stalkerjem odpadejo, toda za skorajda budžetni špil je grafika lepa in podrobna, zlasti ker ne potrebuješ računala, ki bi zahtevalo hipoteko. Občutek absurdne moči in komičnost, ki temu sledi, sta otipljiva, posebej ob eksplozijah, ki trupelca lepo pomečejo naokoli. Škoda torej, da je fizikalni pogon omejen na metanje teroristov v stene. In da sprva obljubljenih 64 ali nekaj takega sklepov na modelih ni videti nikjer, saj gredo udje večinoma po svoje pri ramenih in kolkih. Ter seveda vratu, ker glave posebej rade zapuščajo svoje teroristične lastnike.



Že res, da je sila marsikaterega orožja bodisi absurdna, bodisi posmeha vredna. Ampak pri metalcu granat se na to pozabi, ker dela totalen genocid.

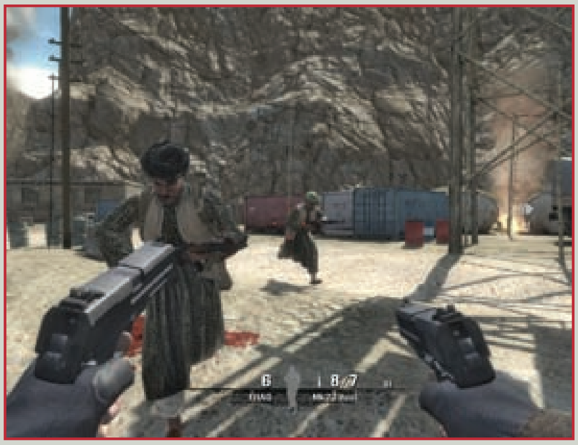
Da da, negativci so spet naši stari znanci. Igramo kakopak plačanca, kar pomeni, da nam je dano streljati ljudi vseh mogočih ras, spolov in veroizpovedi. Vsi drugačni, vsi pred muho. Skoraj ni stereotipno govnaškega kraja moderne zgodovine, kamor ne bi pokukali – bližnjevzhodna geta, afriški rudniki, nelegalne azijske tovarne, ruski mafijski brlog ... Okolica je zato kar raznolika. Še ena dobra stran plačanstva je ta, da lahko zgrabimo za obskurna orožja, ki so za običajne vojske predraga ali kako drugače sporna. Kdor je mahnjen na ameriški orožarski trg, bo delal kozolce, saj so med krepelci taki biseri, kot so metal storm, KRIS in verzija Barrettove težke ostrostrelske puške vrste bullpup. Toliko bolj zato boli, da je vihtenje težkih mitraljezov kratkomalo blesavo. Mrcina, s katero Rambo postreli za tri kitajske tovarne sovragov, je tu tako šibka in netačna, da bodo prej fentali vas, preden boste kogarkoli zadeli.



Merilnika zdravja ni, saj igra uporablja novodoben sistem, kjer gredo odprti zlomi sami vkup, če nekaj sekund tičimo v zaklonu. Še dobro, ker so falotje natančni in je ekran vseskozi rdeč.

Težave pa se s tem šele začnejo. Niso neuravnotežena le naša krepelca, temveč tudi sovražna, to pot v obratno smer. To boste pogruntali v hipu, ko vas bo pospravil en sam strel z drugega konca karte. Saj se ne dogaja tako pogosto, a je skrajno zoprno, posebej v navezi s faloti, ki stojijo za tremi sloji rastlinja in imajo rentgenske oči. No, take tovrstne prebliske imajo redko. Ponavadi raje tekmujejo v tem, kdo se bo prej uspel v banzai napadu natakniti na vaš bajonet. To sicer pomeni nepresteno obilje krvavečega mesa na zaslonu, ker tarče iz lepega miru skačejo pred nas. Je pa hkrati skrajno nesmiselno in butasto, če vaš svetovni nazor oblikuje še kaj drugega kot Fox News. Podobno je s štorijo in glavnim junakom, ki je vzet iz ameriških akcijskih filmov s Hulkom Hoganom, za katere ti je žal, da si jih kdajkoli uzrl. Karte celo imajo kak zanimiv preblisk, vendar to ni dovolj, da bi prikrile postanost in nezanimivost hoje naprej + polaganja množice enakih sovražnikov. In naposled SoF: Payback traja dva kratka večera; več boste potrebovali edinole, če vas bodo zaklale nekatere švoh postavljene shranjevalne točke ali nepošteno močni šefi. Položaja ne reši niti večigralstvo, ker je razčesnjevanje inteligentnih nasprotnikov v krvave lužice standardno in ne kdovekako navdušujoče.

Je to torej igrarska verzija Ramba 4? Ma kje. Film je vsaj živalsko uživanje, tu pa ima še to umeten okus po barvi.



Dvoročno vihtenje lažjih orožij uporablja za proženje dva gumba, enega za vsako krepelo. Ni ravno posrečeno.

***Aggressor** ugotovi, da je seciranje bitij s puškomitraljezom še vedno packarija.*

54

mesoreznica ✔ barvite lokacije in orožja ✔ izvedba na nivoju ✔ blesavo dogajanje ✖ prekratka ✖ neinovativna ✖ kup neumnosti ✖ zanič umetna pamet ✖

Cauldron / Activision

Sinking Island

Za Benoîta Sokala mi je res žal. Ko so avanture že vsi hodili kropit, je občestvu stisnil v roke vozovnico za izjemno potovanje na sever. S tem je svetu dal boleče lepo zgodbo o odvetnici Kate, bitju mehanskih src in ljubezni do mamutov. Ampak zlati časi Syberije so minili in Sokalova zvezda je pričela ugašati. Paradise je bil kljub lepim obetom vse prej kot rajski, zdaj pa Belgijčev sloves tone naprej.

Sinking Island si je zamislil kot klasično, kdo-je-falot detektivko po vzoru del Agathe Christie. Vendar na žalost tudi on ni mogel mimo čeri, na katerih so nasedle obupne Agatine igre.

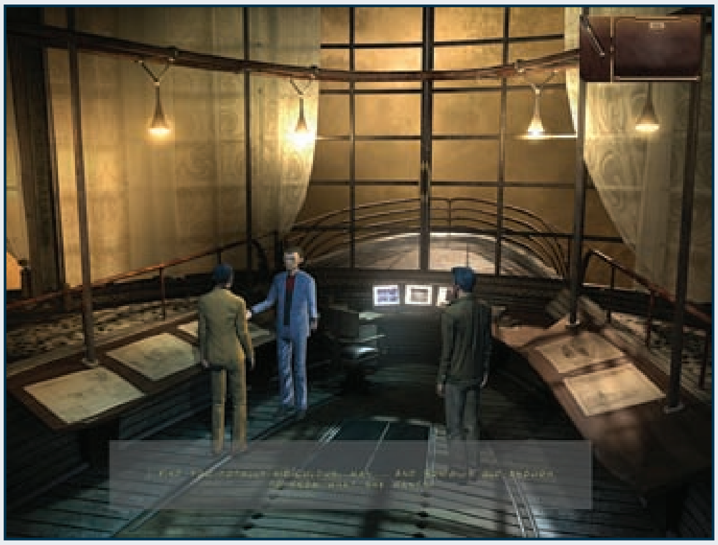
Štorija se odvija na polinezijskem otočku, kjer je dal megalomanski Walter Jones zgraditi ogromen hotel. Pred otvoritvijo je vanj povabil svojce, nakar so ga slednji v nevihti našli mrtvega na plaži. Tu nastopiš ti v šolnih kriminalista Jacka Norma. Okoliščine so kajpak sumljive, zato se preiskava razvleče na več dni. Ob tem se nad oceanom razbesni neurje in stolp se začne pogrezati. Nenavadno vzdušje in zgodba tvorita privlačno zmes, prav tako te lezenje turna v globino spretno usmerja in omejuje. Zunanjost otoka kasneje denimo ni več dostopna, enako voda zalije pritličje.

Možno je vklopiti časovno omejitev, čeprav to za prvo igranje ni ravno priporočljivo. Tudi brez nje za občutek minevanja ur poskrbijo skriptane sekvence, ko recimo telefonari zaskrbljena žena ali se oglaša želodec. Takrat se odpraviš čvekat v svojo sobo ali kaj prigriznit v jedilnico, dočim si noge pretegne tudi ostala deseterica ljudi, med katerimi iščeš krivca. Poleg vnukov s partnerji so tu pokojnikov odvetnik, žgoljavi arhitekt in domorodec Kolio z nemo hčerjo Baïno, vsak s svojimi temnimi skrivnostmi. Da ne izgubiš živcev z iskanjem, je v seznamu navedeno, v kateri sobi določena oseba biva in kje v hotelu je trenutno.

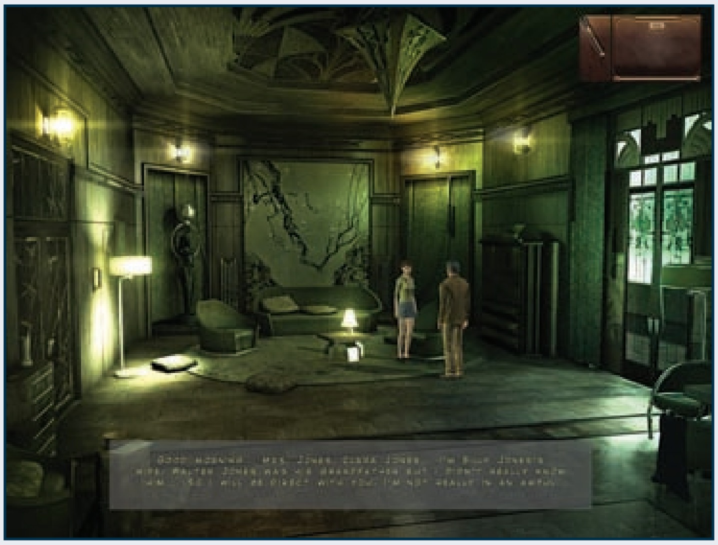
Preiskava je oblikovana kot niz vprašanj, na katera je treba najti odgovore. To storiš z zbiranjem in pravilnim kombiniranjem dokazov, za kar je vdelan ločen vmesnik. Inventar s tem gradivom je precej obsežen in vanj se poleg prstnih odtisov, fotografij ter materialnih indicev shranjujejo tudi izjave izprašanih. Zamisel se zdi dobra – a kaj, ko rešitev izgruntaš že sam med zaslišanji, kakorkoli dolgočasna in ponavljajoča se ta že so. Ko moraš potem v kvadratke zvleči natančno določene informacije, je nabor neredko vprašljiv, tako da se moraš namesto k logiki zatekati k poskušanju. Rdeča črta sicer nakazuje, ali si zbral dovolj podatkov za uspešno rešitev naloge, vendar ob neuspehu ni povratnega odziva, kje si ga polomil.

Podobna redkobesednost je osrednje vodilo vsega špila, saj se dec razen enostavčnih zanikrnosti pasme “Ti, tole pa ne bo šlo” ne odziva niti na vroče točke, kamoli na mogočno okolico, ki ga obkroža. To je ob vsem vrtenju jezika med izpraševanji toliko bolj čudno. Jaka zato v slogu Ann iz Paradisa ostane prazna, neizkoriščena lupina brez osebnosti.

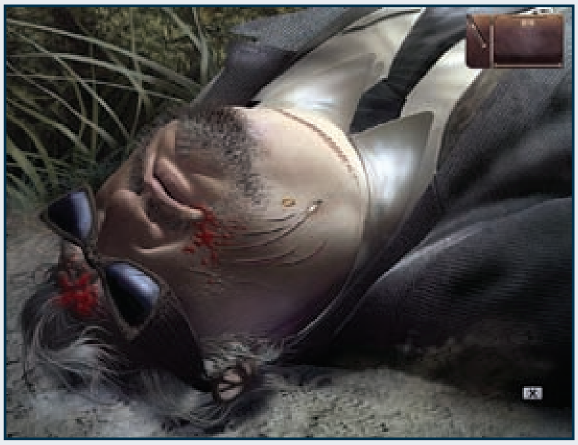
Kazalec se po polomiji s Paradisovo zlato frnikolo vrača k siberijanskemu krogcu, ki se samodejno levi v povečevalno steklo in svetlikavca za prehod med prizorišči. Jack sicer zna teči, vendar dvoklika za hitro prehajanje med sobanami ni, prav tako najeda večno stopicanje po štengah, nad katerim bentimo vse od Katkinih časov. Hudirjevo dovolj sem imela tudi stalnega prevažanja z dvigalom. Kamniti kolos ima dvaindvajset nadstropij, od katerih je dostopnih slab ducat. Ker ima stolp prizidan kupček dodatnih štukov, je treba med lifti še prestopati, kar je višek nepraktičnosti.



● **Sokalove Bele ptice se ukvarjajo z dvema novima pustolovskima projektoma. Nikopol bo mračen in futurističen, Aquarica pa epizodnica o orjaških kitih.**



● **Čeprav so kamre artistično dodelane in bogate s podrobnostmi, je interaktivnih mest malo. Za nameček jih stresajo napadi pojavljajočih predmetov.**



● **Mehanskih puzel in nenavadnih mehanizmov ni na spregled. Nadomešča jih pregledovanje prizorišč zločina.**

Sokal je svoje umetniške sposobnosti izživel v slogu art deco, ki je eksplodiral v dvajsetih letih prejšnjega stoletja. Gre za strog, geometrično natančen stil, ki ob takem predoziranju in umeščenosti v sodobni čas namenoma deluje tuje, grobo in težko. Nemara se ga spomnite iz Bioshocka. K vzdušju to sicer pomembno prispeva, a čeprav je podobo ustvaril mojster za pravljične svetove, kolosalni stolp sredi atola prepriča le napol. Občutek pri korakanju skozi neskončne vrste praznih separejev je izrazito opustel in zgodba splesni v obrabljeno jeremijado o kvarnem učinku denarja, kar je za tako opevan projekt škoda.

Iz Tonečega otoka namerava sicer zrasti cela serija krimi avantur, vendar srčno upam, da se bodo po ne prav bleščečem začetku zbrihtale in nadaljevale v primernejši smeri. Rinjenje z glavo skozi zid, kot to počno zmazki po knjigah Agathe Christie, namreč ni veliko vredno.

***Navi** zaprejo v nebotičnik, kjer zamaka na vseh koncih. No, vsaj razgled ima. Na hurikan.*

61

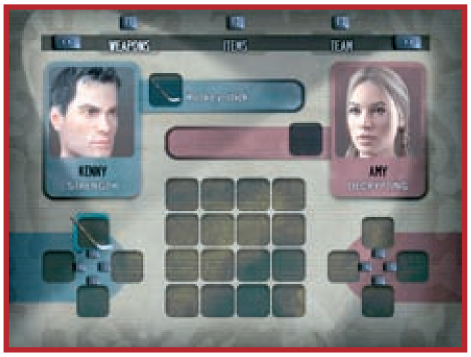
trud z inovacijami ✔ uspelo vzdušje ✔ osupljiva podoba ✔ splošno pomanjkanje elegance ✖ nesmiselno ponavljanje dialogov ✖ toge kombinacije dokazov ✖ Jack je navaden brezveznik ✖

White Birds Productions / Micro Application

SISTEM
hp invent
SiOL ponudnik interneta in internetnih storitev
vstopi v
najpopolnejši
SISTEM
MREŽNIH IGER!
KOLOSEJ v Ljubljani od 8. do 24. ure, pet - sob od 8. do 1. ure
KOLOSEJ v Mariboru pon - čet od 6.30 do 22. ure, pet od 6.30. do 24. ure, sob od 10. ure do 24. ure, ned od 10. ure do 22. ure
KOLOSEJ
V vrtincu zabave

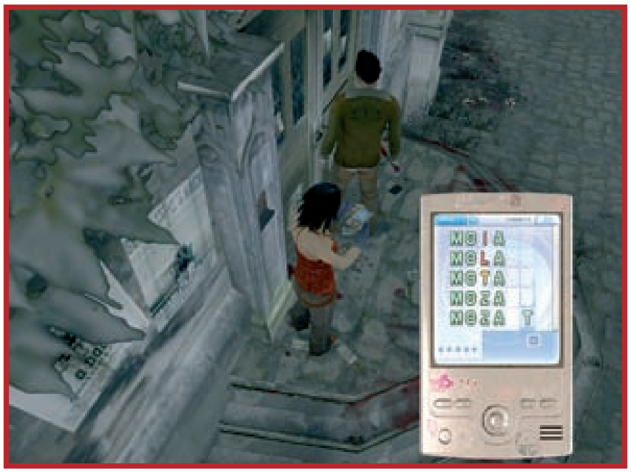
BREAK
MTV MUSIC TELEVISION
KREIRAJ!!!
www.breakmtv.com
MTV Adria d. o. o., Litostrojska cesta 44c, 1000 Ljubljana Slovenija

Obscure 2



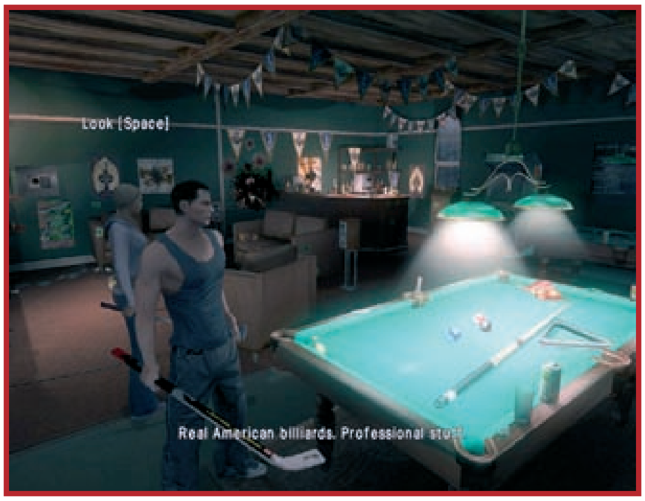
● Orožja se zopet delijo na mlatilna in strelska. Municije za slednje ne primanjkuje.

Je bilo res treba tega opisa? No, lahko bi ga seveda začel, rekoč, da vam dam čisto prav in da je to nadaljevanje, ki ga med kupčkom neumestnih izjav v nadaljevanju kanim celo predstaviti, tako, hja, obskurno, da se niti sam ne spomnim prvenca. Čeprav sem ga dobri dve leti in pol tega igral, menda obrnil in bojda celo opisal. Jeježeš, kje je pregovorni Jokerjev poklicni profesionalizem, se zdaj zgražate. Glejte, stvar je taka in stoji takole. Imaš dobre in slabe špile. Nakar imaš zvarke, kot je igra iz naslova, ki so v svojem žanru in širše tako nepomembni, da res ne veš, kaj bi z njimi. A ker se generalštab spet dere "Špilaj!", vojacelj Case strumno salutira in se nage riti poda na fronto.



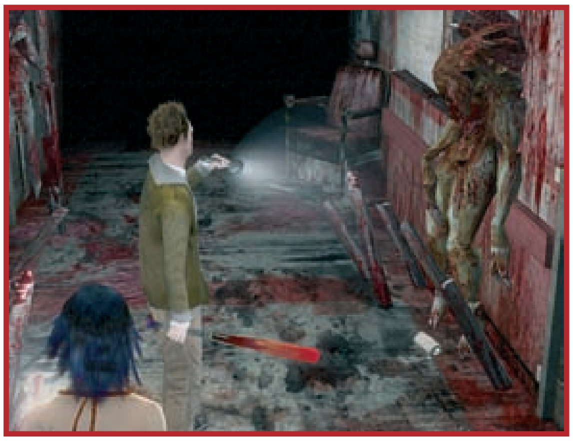
● Reševanje ugank z vnašanjem imen znamenitih osebnosti v dlančnik je hkrati lahko in zamudno. Če spregledamo namig, nam ostane edinole ugibanje na slepo.

Da ne bi tudi vi bili prisiljeni podpisati pakta s pričujočim hudičem, morate najprvo vedeti, da je zvrst pustolovsko-akcijskih srhljivk, v kateri je bival prvi del, domek tudi drugemu. Avtorji so itak isti, levi francozarji Hydravision, ki so proračun tokrat izberačili pri danskem založniku Playlogic. Najbrž obljubljajoč mu, da bodo tamkaj zaposlenim častili izlet med trop pohotnih mladeničev v naključen ameriški koledžski dormitorij. Kar je, ne boste verjeli, prizorišče Obscura 2. Trensanje in fuk seanse v sleherni kamrici, torej? Niti ne, saj se je tamkaj med študentki razpasla nova opojna substanca z nezaželenimi stranskimi učinki. Vir mamila so spore trdoživih demonskih rastlin, ki so nagajale že v izvirniku, in spet je na hordici nadebudnih najstnikov, da po kopitu staro-šolskih preživetvenih hororščin z reševanjem miselnih zagonetk, fizičnim obračunavanjem s pošastki in nekaj tretjeosebnega blodenja za ključnimi predmeti pridejo do dna skrivnostim univerze Fallcreek. Ako menite, da zaplet ne zveni nič bolje od onih iz najbolj poceni holivudskih skropucal, se ne motite. Pridih raznih Hostelov in sličnih filmskih 'grozljivih komedij' je očiten. Kul pa je, da se nadaljevanje jemlje nekoliko manj resno kot otvoritveni del, zaradi česar kljub vsej svoji najstniški banalnosti izpade zabavno zajebantski, predvsem pa možgansko prebavljiv.



● Govor je v posnet tako kot v slabo sinhroniziranih filmih, kjer liki zvenijo, kot bi govorili izven svojega telesa.

Kar se tiče surove igralnosti, tvorci niso izumljali belega jogurta. Edina zvezda edinstvenosti predhodnika, sodelovalni način 'kadarkoli vstopi / bilo kdaj izstopi' za dva igralca, se vrača. Lokalni kolega lahko po želji poprime za drugotni plošček ali tipkovnico in s tem prevzame nadzor nad drugim likom. V nasprotnem primeru le-tega krmili umetna pamet, medtem ko je sodelovanje dvojca na zaslonu povod za zanimiv avanturistični prijem. Vsak od šestih herojčkov, ki so na voljo, si namreč lasti samosvoj talent, ki je v pomoč pri premagovanju možganskih zagonetk. Corey je atlet in se more zavihteti na višje predele lokacij. Sven je mišičast mačo in je edini sposoben premikati težke artefakte. Mei obvada hekanje in zna deaktivirati alarme ter elektronske ključavnice. Shannon je v resnici hobotnica in sovrage onesposablja s špricanjem črnila iz jozeljnov. (Nekaj od tega ni res.) Uganke so večidel neznansko enostavne, toda dinamika parjenja s partnerji je izvedena presenetjivo dobro, saj ima vsaka od lokacij (šola, bolnišnica, hosta ...) zbirno središče, kamor se vračaš po najprimernejšega kolega za izziv, ki te čaka. Namečkoma so izboljšali vmesnik, saj selitev predmetov med partnerjema poteka brez muje, kamera pa je zdaj malce manj patetično statična.



● Ne le, da fore s svetilko, kjer je snop svetlobe slabil sovrage, v dvojki niso nadgradili, temveč so jo kar ukinili!

A kaj, ko igra ostaja grda kot sodni dan! Grafična sršica, prirejena playstationu 2, je preživeta bolj kot komunizem, slično zanič sta zvokovje in govor, medtem ko o podpori miši še vedno ni ne duha in ne kruha. Dodajmo nezahtevno tepežkanje s samodejnim zaklepanjem tarč, koder vsa umetnost tiči v besnem pritiskanju gumba za napad in kjer ti je računalniško vodeni partner še vedno v pomoč kot Forrest Gump pri reševanju integralov, pa tudi togo premočrtnost in odsotnost pristno srhljivega vzdušja, ki znova izvira iz nenavdihnjenega, prav nič nočnomornega dizajna monstrumov. Zlasti pa najeda nerazumljivo zajeban sistem shranjevanja položaja z redkimi snemalnimi točkami, ki povrhu izpuhtijo v zrak, ko se jih enkrat in edinič poslužiš. Če to ni način, kako pokvariti sicer zadovoljivo igralsko sredico naslova, potem res ne vem, kaj je.

Pubertetni Case se vnovič poda v bitko s strahovi ... in postane votel kot oni.

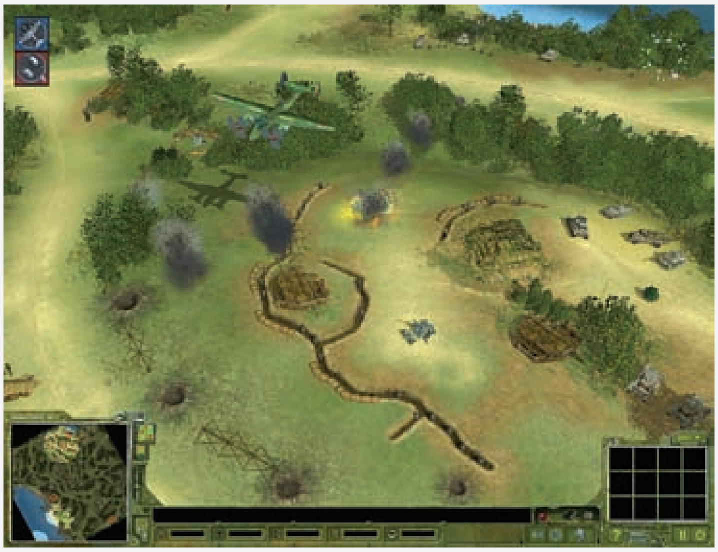
61

lokalna večigralnost ✓ sodelovalna mehanika soborcev ✓ zajebantska narava naslova ✓ porazen snemalni sistem ✖ preproste uganke ✖ prelahkotno bojevanje ✖ linearnost ✖ zastarela grafika ✖

Hydravision / Playlogic

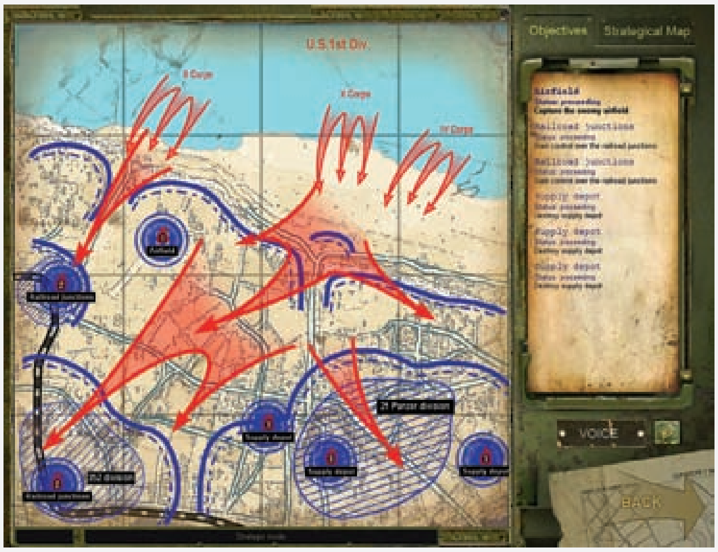
Sudden Strike 3

Sudden Strike enostavno mora biti igra z najbolj izžeto in do kraja znucano zasnovo, kar jih je. Od leta 2000, ko je na svet prihrumel izvirnik, je le-ta videl toliko klonov, da bi bil na svoj 'naraščaj' lahko ponosen ... če dve tretjini njih ne bi bili mongoloidnih pankrtov. Videli smo sicer par dobrih prebliskov, recimo Blitzkrieg, ostalo pa je bila bolj žalost. Za to je v glavnem zaslužno dejstvo, da je SS-jev pogon zgrabil vsakdo, ki se je vzhodno od Dunaja ukvarjal z realnočasovnimi strategijami. In ker vemo, da so vzhodnjaki mahnjeni na te reči, je rezultat en velik joj prejoj.



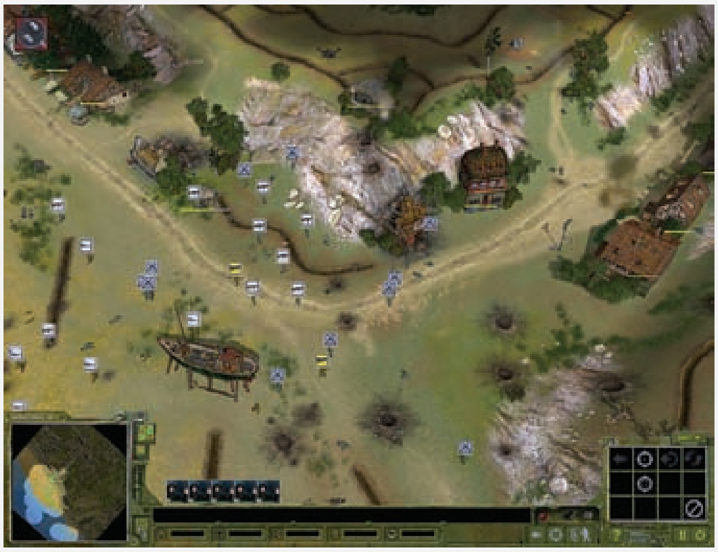
● **Z utrjenimi položaji se sprijaznite, ker jih boste gledali večino časa. In to ne plitvih jarkov s tremi shiranimi soldati, marveč zvito postavljene bunkerje s strojničnimi gnezdi in minometi za tremi ograjami bodeče žice.**

Avtorjem Sudden Strika 3, ruski skupini Fireglow, je treba priznati, da so poskusili z nekaj novotarijami. Toda uspeli so le na pol, hkrati pa so špil spremenili v tolikšni meri, da so razkurili še tiste, ki so oboževali predhodnici. Količina vojaštva je zdaj večja in sistem množične predelave ljudi v mleto meso za odtenek drugačen. Večina nalog postavi pred nas sovraga, ki sile na veliko stresa iz precej dolgega rokava. Navdušujoča posledica je ta, da je računalo sposobno s protinapadi dejansko zrežirati preobrat. Zato občasno drezanje vanj z nekaj enotami ne zaleže, ker bodo pregažene. V nekako polovici primerov imamo nadebudno zalogo svežega mesa tudi sami, obstajajo pa misije, kjer je treba z na prste preštetimi vozili spodnesti skriptanega nasprotnika, ki dobiva okrepitve, dokler ga ne fentamo. Tovrstni pripetljaji so zares nadvse uživaški ... NE.



● **Kljub obetom strateška karta ni izrabljena, saj razen občasnih topniških zaves z nje ne počnemo ničesar. Razen tega, da poslušamo navodila, ki so jih očitno snemali, misleč, da delajo zvočno podlago za nedeljski živžav.**

Karte so obsežne in ko to spojimo z množico enot, smo deležni spodobne slike. SS3 ne poskuša hoditi v zelje Codename Panzers in podobnim z njihovim pedantnim napredovanjem peščice tankcev, temveč stavi na mogočen vtis velikega bojišča, kjer soldatje padajo v trumah. Misije so dolge in ker se bojni sistem iz predhodnikov ni koreniteje spremenil, je dela ogromno. Sistem je namreč bliže realizmu od drugih realnočasovk, denimo Company of Heroes. Mašinerija porablja gorivo in strelivo, tanki imajo obupno vidno polje in granate lahko cilj celo zgrešijo, jojmene. Na veliki kartah je tako nenehno več mest, kjer se lahko zgodijo preboji, in nenehno je treba paziti, kam usmerjamo topništvo ter na kakšen način naskakujemo utrjene položaje. Ampak ko sovraga nabijemo po tazadnji, je zares prisoten občutek, da smo nekaj dosegli!



● **S pritiskom na tipko vsak soldat nad glavo dobi oznako svoje bojne vloge, kar nadzor olajša za 2,7 %. Odveč je poudarjati, da je še vedno katastrofa.**

Žal pa vmesnik nalogi ni kos. Najprej pozitivna stvar: v igro je pot končno našlo določanje obnašanja enot. A to je vse in pri upravljanju z mravljinčjo gmoto, kar so vaše sile na karti, vam lahko samo zaželim srečo in pet nadomestnih tipk za dejavni premor. Nepregledna količina vojakov ne pozna nobene napredne opcije in nemalokrat je pač treba objeti vso skupino, jo poslati naravnost v mitralješki ogenj ter upati na najboljše. Slaba umetna pamet, ko gre za gibanje, ne pomaga, največji žur pa nastane, ko pridemo do dejstva, da je za oskrbo zadolženih kup ločenih vozil, ki obvezno delajo gnečo tam, kjer je najmanj treba. Uganka mi je, zakaj strateška karta, kjer lahko odrejamo podporni ogenj, ni bolje izrabljena, saj je tako informativna kot zretje skozi zaprte oči. Nadalje soldatje v jarkih preživijo ogenj, ki bi z zemlje izbrisal cele otoke, vidno polje je včasih hecno in tako dalje.

Avtorji so obljubljali napreden sistem oskrbe, ki pa ga na desetih enoigralskih in petih večigralskih kartah ni najti. Zakaj? Zato, ker naj bi prišel šele z mini dodatki. Ja, samo deset nalog je torej v igri, združenih v pet mini kampanj, ki sicer zaposlijo za nekaj časa, a manj kot v prejšnjih delih. O grafičnem pogonu pa raje ne bi izgubljal besed, ker me spomni na to, da se je nenehno zatikal, in to na mašini, ki brez krikov obupa poganja Crysis. No ja, vsaj soldatje so slabo animirani na tak način, da je smešno, ker ob njihovem racanju padeš po tleh. Če se ti že od frustracij ne odpelje.

***Aggressor** se skrije pod ogromen kup trupel in zdolgočaseno počaka na konec vojne.*

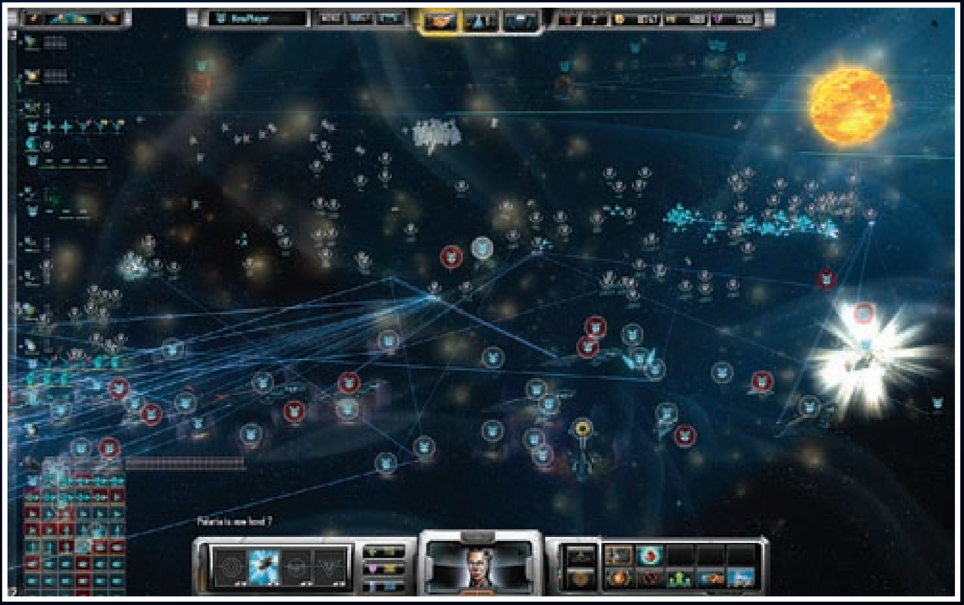
63

velika bojišča ✔ dober izziv z veliko možnostmi ✔ nedorasel nadzor ✖ neoptimizirana grafika ✖ nezadovoljivo puščavništvo ✖ slab govor ✖

Fireglow

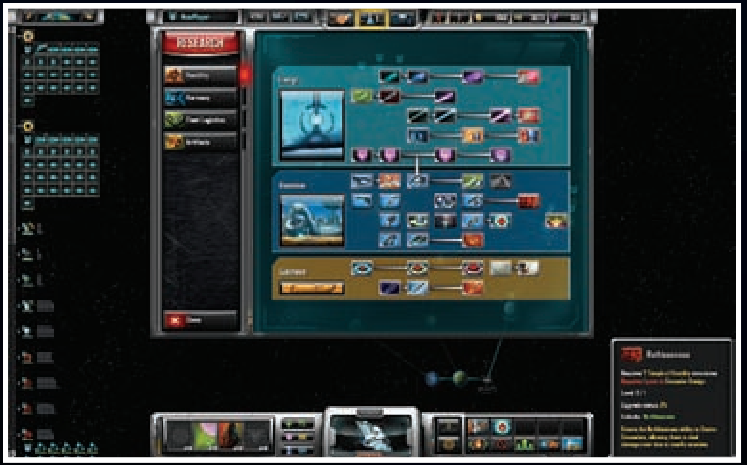
Sins of a Solar Empire

Sins of a Solar Empire je velikopotezna realnočasovna vesoljska strategija, v kateri moraš kot voditelj enega od treh sprtih ljudstev poraziti vse nebodijihtreba v odmerjenem koščku galaksije. Pričneš s planetom in osnovno ladjedelnico, nakar raziskuješ in širiš imperij bodisi z vojevanjem, bodisi s kulturo ali nabildanim gospodarstvom. Špil se zgleduje po legendah zvrsti tipa Imperium Galactica, hkrati pa vleče vzporednice s sodobnejšimi predstavnicami, kot sta Haegemonia in Galactic Civilizations 2. Tako, opis je zaključen, uredniče srečno, sedaj grem dalje lokat pivo ... Edina težava je v tem, da te vrstice o igri povedo toliko, kot če bi zapisal, da so ferrariji športni avti praviloma rdeče barve, ki se vozijo po štirih kolesih in prehitevajo. Grehi sončnega imperija so namreč eden tistih naslovov, ki te naskočijo iz zasede, nakar te izpustijo šele ko izčrpan in napol slep ne moreš proizvesti niti enega klika več.



● Gneča v flotnih spopadih zna biti nepopisna, zato je nujno obvladovanje bližnjičnega vmesnika na levi. Nasploh je SOASE glede tega zelo napreden. Med drugim omogoča prosto zumanje po zgledu Supreme Commanderja ter Cive 4.

Prvi vtis ni najbolj pozitiven, saj igra preseneti z odsotnostjo štorijalne kampanje. Zgodbovno ozadje je prisotno in napleta malce klišejsko pravljico o trgovskem imperiju TEC, ki se meni nič, tebi laserski kanon v rito znajde pod napadom alienskih Vasarijev ter religioznih obsedencev Adventov. Toda po dokaj privlačni uvodni sekvenci, sestavljeni iz negibnih risb (animacija žal postaja domena finančno močno podprtih studiev), o zapletu ne izveš ničesar več. Luknjasti in nepopolni tutorial, ki ga je najbolje kar preskočiti, te popelje neposredno v izbiro 'scenarijev'. Dotični niso nič drugega kot vnaprej izdelane karte s fiksnim številom sodelujočih. Nič nadaljevanja zgodbe, nič skriptanih dogodkov, nič vmesnih animacij, nič dinamičnih presenečenj ... Pravzaprav je vseeno, če scenarije preskočiš in se vržeš v naključno generirane karte ali kar večigralstvo.



● Člani Ironclad Games še zdaleč niso zelenci, saj so firmo ustanovili prebežniki iz skupine Rockstar Vancouver oziroma bivšega Barking Dog Studios. Isti ljudje so izgotovili Homeworld: Cataclysm in pomagali klepati Counter-Strike.

A naredite si uslugo in kljub temu poskusite odigrati rundo. Obstaja namreč velika verjetnost, da boste pred zaslonom takoj preždeli ure, saj te SOASE, če poseduješ le kanček strateške žilice, posrka vase kot sestradani Sneti burek z živim srebrom. Osnova je nadvse civilizacijska, saj je prva skrb izgradnja močne gospodarsko-raziskovalne hrbtenice. Središče finančnega dogajanja so planeti, okoli katerih so posejani rudniki in ki jih nadgrajuješ z orbitalnimi ter zemeljskimi zgradbami. Kroglic je več vrst: zemeljske so zmožne podpreti največje število prebivalcev in nosijo največ denarja iz davkov; ledene so bogate s kristalom, torej enim od dveh pomembnih rudnin; vulkanske so nasprotje ledenih in prinašajo železo; dočim puščavski planeti nudijo plac za postavljanje stavb. Tu so še naseljivi asteroidi, ki so v vseh pogledih inferiorni planetom, in nekaj drugih vesoljskih anomalij, ki jih ni moč zasesti, temveč prinašajo določene koristne bonuse oziroma funkcionalnosti (črvine na primer omogočajo hitro potovanje čez velike razdalje). Žongliranje z makroekonomskimi dejavniki je zahtevno opravilo, zato je razvojno strategijo najbolje zastaviti vnaprej. Spregled kakega pomembnega vidika, recimo prešibak dotok kristala, zna zaskeleti komaj čez pol ure, ko se zaveš, da tvoj imperij napreduje neprimerno počasneje, kot če bi na začetku namesto peščene krogle zasedel ledeno. Situacijo dodatno zakomplicira dejstvo, da je treba za planete skrbeti kot za otročičke. Količina mikroupravljanja ni na ravni Civilizacije, toda če pozabiš razvijati infrastrukturo, prebivalstvo rata nesrečno in neha plačevati davke, da jame prašičevec žalostno usihati. Prav tako ni dobro spregledati orbitalnih nadgradenj, kot so trgovske postaje in rafinerije. Te močno pripomorejo k zdravi ekonomiji, a odžirajo prostor ladjedelnicam, raziskovalnim centrom in postajam za širjenje kulture. Da obrambnih topov, planetarnih ščitov, postaj za popravljanje ladij, hangarjev z lovci in drugih važnih stavb ne omenjam. Tako je, razvoj imperija v Sins of a Solar Empire je stvar delikatnega ravnotežja, ki ga loviš od prvih minut igre do poslednje invazije na sovražnikov domači planet.

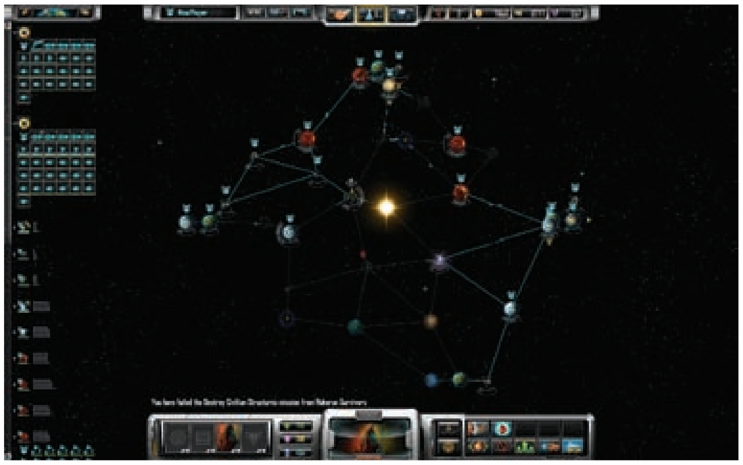
Naslednje vsepomembno področje je raziskovanje. Vsaka stran premore tri glavne veje znanosti: ofenzivno, v kateri raziskuješ nova plovila in jim izboljšuješ sposobnosti; civilizacijsko, ki pripomore k lažjemu in hitrejšemu razvoju imperija; ter flotno, s katero večaš armado in število kapitalnih ladij. Vsako področje se veji v ločene podsmeri in te v samosvoje stezice, zato je slepo raziskovanje vsepovprek dober recept za neuspeh. Dostop do naprednejših tehnologij odklepa postavljanje raziskovalnih centrov prave vrste. Ultimativno orožje, ki ga premore vsaka stran, recimo zahteva sedem bojnih središč. To pomeni, da je hitrost napredovanja stalna (razen pri Adventih, ki premorejo tehnologijo za pohitritev raziskovanja), kar izenači možnosti in igralce prisili k specializaciji. Najbolje se je takoj odločiti, na kakšen način želiš uspeti. Bolj agresivni voditelji bodo opravili nekaj osnovnih prebojev v finančnem drevesu, nakar se bodo usmerili v napredek bojnih ladij in večanje flote. Bolj umirjeni se lahko posvetijo študiju blagostanja in nato hitrosti ter moči širjenja kulture, ki zmore ob pomoči propagandnih postaj sama prevzemati planete. Ali pa se na večjih kartah, kjer igra itak traja dlje, posvetiš uravnoteženemu raziskovanju in čez čas odkriješ vse. Ob tem velja pripomniti, da taktika rushanja oziroma takojšnjega povečevanja flotne kapacitete sploh ne deluje, kajti z vsako naslednjo armadno stopnjo se poveča količina odtegnjenih sredstev. Brez financ, tako kot v resničnem svetu, ne gre.

Vso to rokovnjačenje z gospodarstvom in znanostjo ima en sam cilj: proizvesti vesoljsko armado epskih razsežnosti in se podivjano hahljati v soju eksplozij orbitalnega bombardiranja. Že res, da je kultura spodobno orodje za širjenje imperija in da je ob neskončnih količinah potrpežljivosti moč zmagati brez enega samega napada. A to bi bilo neumno, kajti nemara najlepša plat Grehov so adrenalinske vsemirske bitke. Zažiga že dejstvo, da spopadi potekajo v realnem času in da je moč neposredno nadzirati vsako plovilo, od osnovne frigatice do monstruoznih bojnih ladij, ki upepeljujejo vse, kar se jim znajde na poti. Ko se ena proti drugi zapodita velikanski floti (ali, kot se pogosto zgodi, več njih!), dogajanje po napetosti brez težav konkurira Blizzardovim realnočasovkam. Raznolikost ladij je velikanska, saj vsak imperij premore širok nabor frigat, križark in kapitalnih plovil. Za nameček pa so karjole natančno specializirane in premorejo posebne sposobnosti. Določene so namenjene onesposobitvi nasprotnikov, druge zdravijo soletalce, tretje dajejo bonuse okolišnjim sotrpinom ... Prvaki destrukcije in uporabnosti so plovila kapitalnega razreda, torej rušilci, letalonosilke, bojni čolni in mamaladje. Vsebujejo po štiri samosvoje sposobnosti in med bitkami nabirajo izkušnje. Maksimalno razvit rušilec bo zlahka pojedel mokronosega ustreznika, kajti poleg večjega nabora posebnih veščin bo premogel tudi močnejša orožja ter vzdržljivejše ščite in oklep. Bitke se zato odločajo tako na strateškem kot na taktičnem nivoju. Pravilna sestava in pozicioniranje flote sta ključnega pomena, toda pravega uspeha ne bo, če se ne posvetiš mikroupravljanju. Vtis dodatno podkrepita uravnoteženost in samosvojost strani. Zergi, Protossi in ljudje to niso, a vsako od ljudstev premore sebi lasten pečat in drugačno optimalno taktiko. Samo pogruntati jo moraš. Kako lepo torej, da je umetna pamet dodelana in te, vsaj spočetka, pošteno izzove že na najbolj idiotski stopnji. Silicijčki redko delajo trapaste napake in so pri širjenju izjemno podjetni. Tarč ne izbirajo naključno, ampak je razvidno, da v zakup jemljejo take ekonomske elemente kot igralec. Z napadalnostjo znajo še kako presenetiti, saj izvajajo desante, uletavajo iz različnih smeri, ko ti v sistem parkirajo glavno floto, pa itak nimaš pogojev, če nisi pametno razpostavil lastnih sil. Računalo nenehno prilagaja taktiko: če mu popapcaš floto z letalonosilkami, bo prihodnjič v spremstvu pripeljal četo flakovskih frigat; ako nekaj časa neuspešno osvaja planet z vojsko, bo poskusil s kulturo, in tako naprej. Artificielni inteligenci ni tuje niti medsebojno sodelovanje, predvsem ko se igra razvije in začneš očitno prevladovati. Nič nenavadnega ni, če se strani, ki sta se prej dve uri zagrizeno kolinili, dogovorita in ti vsaka iz svoje smeri pošljeta velikanski vojski. Z diplomacijo je taka presenečenja sicer moč preprečiti ali jih vsaj predvideti, toda politični aspekt je gotovo najslabši del SOASE. Diplomatske dogovore nadomešča sistem 'misij', kjer ti nasprotniki postavljajo ultimate, katerih izpolnitev prinese ugled in denarno nagrado, medtem ko ignoriranje odnose ohladi. Vse skupaj je sila enostransko, kajti sam ne moreš postavljati podobnih zahtev, le ponujaš trgovske, nenapadalne in druge pakte. Povrhu nikoli ne veš, v kakšnih razmerjih so ostali igralci. V koš nedodelanosti bi vrgel še piratsko zalego, ki je privzeto prisotna na vsaki karti. Piratje so v resnici bolj podobni najemnikom, saj napadejo tisto stran, na katero je razpisana največja nagrada. Ker so hudirjevo močni, je računalo včasih moč izključiti iz igre že s tem, da nadenj vseskozi pošiljaš črnobradce. Brez zveze, zato je dobro, da lahko v urejevalniku spacaš karte brez piratov.

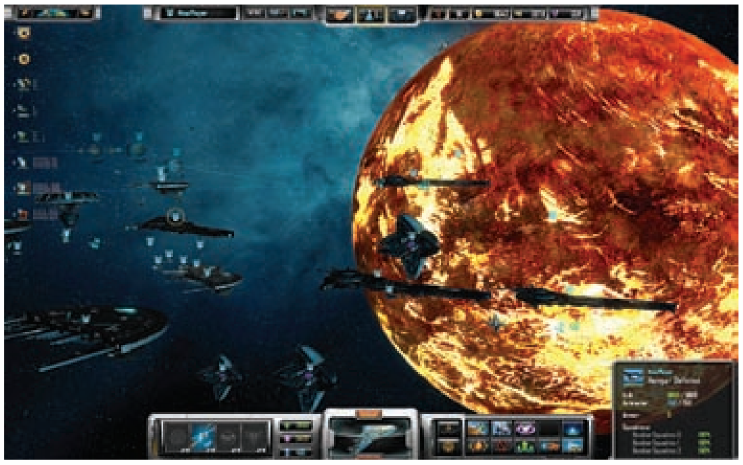
No, še tako dodelana UP ne more nadomestiti živih soigralcev, in Sins večigralstvo podpirajo z odliko. Zabavno je že sodelovalno igranje proti več računalom, nakar medsebojni spopadi hitro razkrijejo, koliko je strateške in taktične globine. Dobrodošla možnost je shranjevanje poteka srečanj, saj se lahko dogajanje na glomaznejših kartah z več sonci z lahkoto razvleče na nekaj deset ur.

Nič čudnega, da se je že napletla zajetna ljubiteljska skupnost, ki klepa večigralske karte ter dodatke, in da je naslov v februarju po prodaji presegel Call of Duty 4 ter World of Warcraft. V bistvu je edina pomanjkljivost protipuščavništva nekaznovanje emo zgub, ki raje, kot da bi spopad predali, izberejo statistično manj boleči odklop. Zato je najbolj priporočljivo igrati s prijatelji in znanci, a to itak drži za vsak večigralski naslov.

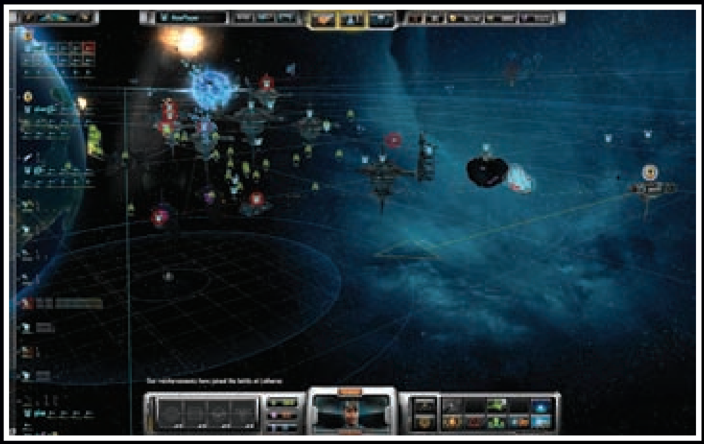
Drugega torej ne morem reči, kot da ste preizkus Sins of a Solar Empire dolžni igričarju v sebi. Trenutno ne obstaja boljša vsemirska – da ne rečem kakršnakoli – strategija, in pika! Oziroma klicaj.



● Često vžge edinole napadalnost, kajti diplomacija je okorona in omejena. Halo, daljna prihodnost brez špijonaže? Avtorji bi se morali zgledovati po Civi, kjer je politika izpiljena do perfekcije.



● S prijatelji sodelujem v večigralski bitki, ki jo s premori nabijamo že več kot tri tedne, vmes pa se kratkočasimo z manjšimi igrami. Samotarstvo drugače podpira do deset igralcev v sodelovalnem ali klavskem načinu in je zaradi globine neprijetno zasvojljivo.



● Grehi so okužili lepo število ljudi, ki polnijo forume, rišejo večigralske karte in programirajo mode. V nastajanju je recimo mod s tematiko Battlestar Galactice, ob čemer lahko zapišemo samo JU-FAKING-HEJ!

"Se nam obeta renesansa?", se v vsemirskem univerzuuuumu sprašuuuuje Luuuuni, ko neodvisni studio brez finančne podpore izgotovi tak biser,

---

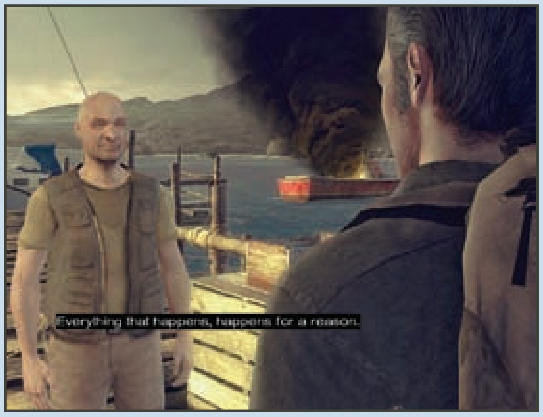
90

posrka te vase kot malokaj ✓ prepletenost finančnih, raziskovalnih in vojaških elementov ✓ sposobnost računalniških nasprotnikov ✓ razburljivi boji ✓ mogočno večigralstvo ✓ površen diplomatski sistem ✗ gusarji so nepotrebni ✗ kampanjski način z dobro zgodbo bi bil pika na i ✗

Ironclad Games / Stardock natlačenka 176

Lost

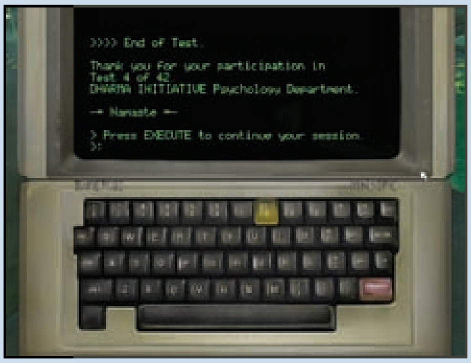
Wow! To sem mislil, ko sem si ogledal pilotno epizodo Skrivnostnega otoka, kakor se televizijska serija Lost imenuje pri nas. Zanimiv zaplet, paranormalni elementi in vzbujanje toliko vprašanj, da je zaradi pomanjkanja odgovorov nanje marsikdo raje šel gledat kaj drugega, so me potegnili vase. Tako zelo, da si nisem mogel pomagati, da ne bi z devedejev požrl celotne druge sezone v dveh dneh. Nisem bil edini in že samo zaradi priljubljenosti ABCjeve serije, ki se stalno giblje v vrhu lestvic TV-vsebin, bi moral Ubisoftu stavek “ne zašuštrajte licence!” nenehno odzvanjati po glavi. Očitno jim ni.


Everything that happens, happens for a reason.

● **Evo vam Locka in njegovega mota. Tu sem ravno pred koncem, preden stvar nakaže na nadaljevanje, saj se konča z visenjem s pečine. Ni treba dvakrat reči, da takrat prvič pomisliš, da iz zgodbe celo kaj bo.**

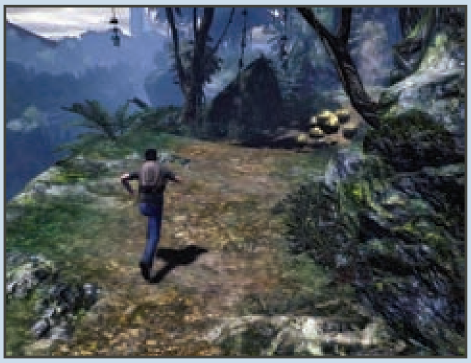
V igri nastopaš v vlogi novega lika, fotoreporterja Elliota Maslowa, ki po padcu z letalom na navidez samotni tropski otok izgubi spomin. Se pravi, enak kavelj kot v nadaljevanki. Bistvo zgodbe, ki se umešča v prvo sezono s pridihom tretje, je, da te hoče nekdo od sopotnikov ubiti, ker si slikal napačno stvar ob napačnem času. Zato moraš čim prej ugotoviti, kdo sploh si, nakar skušaš oprati svoje ime, slediš najdenemu kompasu, ki kaže pot domov, prideš do Drugih, nategneš Jacka in Kate, rešiš Jacka in Kate ... V ta namen si daš opravka z ducatom plehkih nalog, ki sledijo enemu in istemu preprostemu receptu. Špil so zastavili kot tretjeosebno pustolovščino, vendar brez kanca akcije, saj v seriji naokoli ne leti dovolj svinca, da bi lahko licenco posilili s tipičnim receptom za igro po filmu. Namesto tega Lost deluje tako, da od likov, ki so v primerjavi z nadaljevanko totalno neizrabljeni in neizraziti, izveš, kam moraš iti, nakar se premakneš z lokacije A na lokacijo B, pobereš predmet, greš od točke B do točke C in ga tam uporabiš. Skozi džunglo tečeš na dva načina: slediš zastavicam ali oznakam na deblih in se pred črnim dimom skrivaš v debla oziroma v slogu Huga na gori skačeš čez drevesa ter se sklanjaš pod vejami. Težko je izraziti, kako neskončno glupo je tole. Poligonske lokacije verno poustvarjajo one s televizije, a so na moč omejene, dočim je višek igralnosti na njih mini igra, ki se stalno ponavlja. Gre za povsem neumeščeno miselnico, kjer s postavljanjem varovalk speljuješ naokrog tok, da se odprejo vrata za napredovanje. To je hkrati razlog, da so povsod razmetane varovalke. Okej, saj so Dharmovci otok uporabljali za raziskovalne eksperimente, ampak hm, varovalke v kuhinji, varovalke v shrambi, varovalke v letalski prtljagi? Polovica itak bornega nabora predmetov, ki jih lahko pobereš, so varovalke. Z ostalim, se pravi s kokosovimi orehi in pločevinkami hrane ter piva se greš blagovno prekupčevanje, da kupiš bakle, lanterno, pištolo (streljaš točno trikrat, dvakrat od tega v dinamit) in, seveda, varovalke.

Še najbolj zanimivi in inovativni so retrospektivni prebliski, v katerih s fotoaparatom odkrivaš ključne dogodke iz preteklosti. Vendar je štorija tako plitka in nepomembna, da dobesedno osramoti serijo. Dogajanje na otoku se na že poznano dogajanje iz serije naveže le v nekaj vmesnih animacijah. Občutek je še slabši, kot se zdi, saj ravno misliš, da se bo špil počasi začel zapletati, ko slavna loputa že zleti v zrak. Kot poznavalec serije veš, da ta dogodek naznanja konec prve sezone, kar pomeni, da si s tem opravil nekako pol špila. Če slučajno ne veš, kaj pomeni eksplozija v gozdu, pa se lahko jebeš. Tega ne pravim jaz, marveč se do tebe tako obnaša špil, saj se niti najmanj ne trudi z razlaganjem.

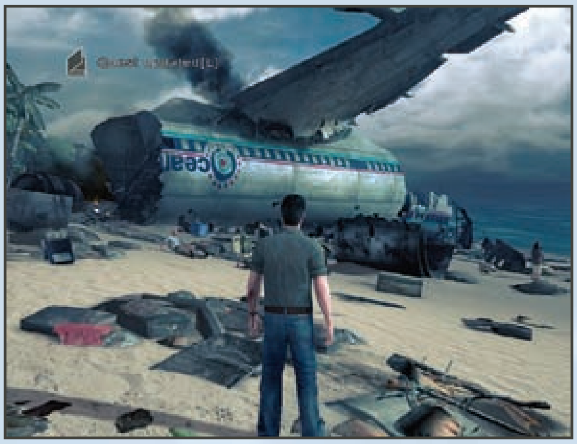


```
>>>> End of Test.

Thank you for your participation in
Test 4 of 42
DHARMA INITIATIVE Psychology Department.

-- Namaste --

> Press EXECUTE to continue your session.
>:
```

● **Druga mini igra je odgovarjanje na vprašanja, ki preizkušajo IQ. Nebistveno do obisti.**

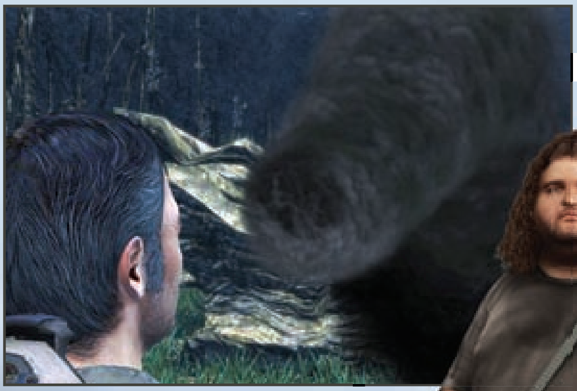


● **Se spomniš, kako smo prek telefona igrali Huga? Tole tekanje je podobnem nivoju.**



● **Na začetku si še ves navdušen, a nevednost je blagoslov. Največja škoda je, da je igra videti fantastična. Žal začetna ura spoznavanja z okolico tvori nekako pol vsebine.**

Ne rečem, grafika in zvok sta kul. Lock je v HD in prav tak kot na televiziji, džungla je odlično ustvarjena, z bujnim rastjem, potočki, slapovi in podobnimi podrobnosti. Ušesna plat je temu primerna, z dobro zvočno sliko okolja in govorjenimi dialogi iz grl par izvirnih govorcev (čeprav ne večino). Nekaj vzdušja doprinese razdelitev na epizode, s povzetki “Prejšnjič v Skrivnostnem otoku ...” vred. A če bi lahko igranje na tematiko nabili še kako bolj brez pomena, bi bila to že umetnost. Igra je nateg za mase, posebej ker gre za zelo kratek izdelek, ki ga tržijo za polno ceno. Malomarnost se med drugim pozna tudi po tem, da se niso potrudili niti toliko, da bi napis na kompasu 'Via Domus' (kar je hkrati ameriški podnaslov igre) pravilno latinsko sklanjali 'Via Domum'. Tako je namesto 'Pot domov' kar po indijansko 'Pot dom'.



● **"Pogledal sem v oko otoka in kar sem videl, je bilo čudovito." To je o srečanju s črnim dimom povedal Locke v seriji. Špil o tem in o mitologiji otoka ne pove ničesar.**

***Retro* prvič opiše igro po njemu ljubi licenci. Zdaj razume preliti žolč kolegov JCTjevcev.**

26

videz in zvok ✓ ne razloži zgodbe
za novince ✗ ni povezave s serijo
za ljubitelje ✗ neizrabljeni liki ✗

Ubisoft

DAJ GAS!

UPORABI JOKERJA, VOZI HONDO!

Ljubljana
Koper
Maribor
TYPE S
Kino Joker
KOLOSEJ
naročnik oglasa: www.kolosej.si

Lastnik kartice Joker z najvišjo zabeleženo porabo v dveh tednih dobi za vikend ključe avtomobila Honda Civic Type-S.

www.kolosej.si/dajgas

HONDA AMBROŽ

LEASING

KOLOSEJ

Hour of Victory

Kakemu mulčku, ki bi rad le veselo streljal Švabe, bržda ne bo jasno, zakaj je WW2-streljanka Hour of Victory tako slaba igra. Ej, saj poka in eksplozije cimpra Unreal Engine 3.0! Vsak ve, da je UE3 d šit! Pa na začetku misij lahko izbereš enega od treh likov – komandosa, ostrostrelca in operativca – in vsak od njih ima sposobnosti, ki včasih opredelijo, kako bo prišel skozi nivo. Snajper bo po vrvi zlezel na streho, mišičnjak bo odrinil prepreko, medtem ko bo špijon prerezal žico. Uau! Pa pol braniš položaj, šofiraš tank, rešuješ talce, nažigaš iz protiletalskega kanona in se furaš skozi še kar raznolika okolja. Čist hudo tastr ejga!

Mladost norost. Ampak jako bom začuden, če bo imel HoV kdorkoli z nekaj špilavske kilometrine (in besednega zaklada) za kaj več od kozlanja pijanega soldata. Posamezni elementi morda niti niso tako slabi, a splošen občutek je neverjetno žalosten. Površna fizika, enolična grafika z leseno animacijo, slabotna orožja in nikakršen občutek, da so te zadeli, so še najmanjši problemi. Večji so amatersko sestavljeni nivoji ter nezanimive, stokrat videne strelske situacije, ob katerih lezeš vkup od dolgčasa. Dodatno jih mori nepopisno zanič umetna pamet. Premikanje & streljanje soldatov v tri krasne in nešteto situacij, ko Nemci kje obtičijo, na prostem ležerno nabijajo orožje ali letajo okrog kot noji s petardo v anusu, je snov za legende. Delno ločevanje poti glede na sposobnosti komandosov je itak trapasto, saj si lahko samo popoln tov izmisli, da zmore le eden od njih nekam splezati. A drugi so pa invalidi ali kaj?! Največji smeh pa so skrivalne misije, kjer nimaš povoda, da bi bil potuhnjen. Kot da to še ne bi bilo dovolj, lahko o spodobni štoriji ter zanimivih likih le sanjamo. Nadalje špil vsebuje dosti zlobno postavljenih nadaljevalnih točk (položaja ni moč shraniti kjerkoli). To je pač igra, ki se trudi, da bi se ti priskutila – in to je ena redkih zadev, ki ji uspejo.

Po eni strani je res, da je naslov s selitvijo z xboxa 360 (J170, 30) na računalnike nekaj malega pridobil. Vodenje merka je natančnejše, število sličic na sekudo višje, vsaj če imaš spodobno mašino, in v multiplayerju (navaden deathmatch, moštveni DM, rop zastave) je manj laga. To ga naredi za pogojno solidnega, saj karte niso slabe. A ker nam je lanska jesen postregla s toliko nadmočnimi vojnimi streljačinami, je Hour of Victory zdaj še bolj videti kot v vetru plapojajoči Goeringovi hemiji, katerih vsebino je Midway iztisnil v škatlico za devede. Mulčki, izprožite jezike, kosilce je nared.

● **Enako kot v verzionu za xbox 360 imajo Švabi pepelnato polt in svetleče se, majhne, zlobnjaške oči, da delujejo kot ombijakalni demoni iz pekla. Dajte no.**

25 ***Sneti** je prepričan, da je tole hujša tortura od ruske fronte.*

N-Fusion / Midway

● **Na statični slikici je grafika videti čisto solidna, a verjemite, da je to daleč od resnice. Kakor hitro dogajanje steče, se začno kazati pomanjkljivosti in neumnosti.**

Helldorado

Divjezahodna komandovščina Helldorado je le še eno povprečno nadaljevanje povprečnega špila – z njim smo leto in pol po Desperados 2 (J156, 57) fasali preimenovano trojko. In ja, novosti je precej manj kot v drugem delu. Že junaki so vsi isti: kapo bande John Cooper, punca sumljivega slovesa Kate O'Hara, naličeni rdečekožec Hawkeye, ljubitelj tekile Pablo Sanchez, nitroglicerinski zamorec Sam Wiliams in pohabljeni Doc McCoy. Slednji je rdeča nit tokratne zgodbe. Neka vdova ga ugrabi in ga zastrupi, protistrup pa bo dobil le, če ostali pistoljeri storijo, kar jim naroči. Zato ropamo, rešetamo, delamo diverzije in sploh počnemo teroristične grdobije.

Za tiste, ki niste seznanjeni s to serijo: gre za realnočasovno strategijo. Odvisno od misije po zemljevidu vodimo do šest junakov, od katerih ima vsak svoje sposobnosti, se plazimo mimo nasprotnikov ali jih onesposabljamo na določen način in po določenem vrstnem redu, kar je treba odkriti z bolečimi poskusi. Linearna kampanja vodi skozi borih enajst (v Desperados 2 jih je bilo štiriindvajset!) scenarijev, postavljenih na širše območje Teksasa. To pomeni, da bi bilo s sprehajalnikom igro moč končati v eni uri. Brez njega pa ... Prejšnjim delom smo očitali čudaške izzive, in tu je enako. Tipičen primer je otvoritvena misija. Najprej se je treba priplaziti v kavbojski tabor in prisluškovati pogovoru, nakar moraš ukrasti tri sode dinamita, raztresene po zemljevidu. Po brez števila poskusov to storiti neopaženo sem imel vsega dovolj in sem z Williamsom popokal vse sovrage (čez trideset njih) v enem samem strelskem obračunu, kar je nalogo zaključilo v mojo korist. Huh? Očitno so zadevo slabo stestirali, če se da umetno pamet okrog prinesti na tak poceni način.

Nekaj svežine je. Videz so okrancljali in dodali podporo fizikalnemu pospeševalniku, učni scenarij ne najeda, vmesnik je bolj logičen in kamera zdaj deluje, kot se zagre. Po novem je možno delati kombinacije sposobnosti dveh likov – palica dinamita na puščici na primer dela štalo dlje. A za vse bonbončke je potreben hud mlinček, za nalaganje igre in shranjenih položajev pa dosti potrpljenja.

Pohvaliti gre sicer pristno vzdušje iz vesternov, k čemer izdatno pripomore morikonijevska glasba. Toda kljub redko videni tematiki in simpatični izvedbi Helldorado ne izstopa po ničemer, zato ga lahko priporočim samo ljubiteljem povprečja.

● **V tej misiji mora Sanchez najprej s tekilo opiti nekega mehanika. Ni tako enostavno, kot se sliši, saj žejni vojaki zaplenijo vsako neprevidno nastavljeno steklenico.**

● **Kaj dobimo, če združita moči Meksikanar in Apač? Oskarja za dobro igro, seveda.**

57 ***Yohan** se SPET nažre fižola, brcne kojota in posili konja. Rutina.*

Spellbound

THE SIMS 2: FREE TIME

Prišli smo že do ... ena, dve, tri, štiri, pet, šest ... sedmega dodatka za The Sims 2! Bomo videli, če se bo, tako kot pri prvencu, molža zaključila s pravljičnim številom. No, po pravici povedano naš-teta sedmerica kljub policeacademyjski cifri zasluženo stoji na policah. Prave razširitve, med katere za razliko od 'Stuffov' sodi Free Time, vedno opravičijo svojo ceno blizu trideset evrov.

Tokratna tematika je preživljanje prostega časa, konkretno s hobiji. Če sem si prej tovrstna početja le domišljal, so zdaj formalno razdeljena v deset kategorij. Igranje kitare dviga navdušenje nad glasbo, slikanje zadovoljuje umetniško žilico, branje Jokerja poglablja poznavanje iger, tu pa so še kulinarika, fitnes, filmi in literatura, šport, narava, šraufanje ter znanost. Z vloženim trudom odpiraš vedno več interakcij za nadaljnje izražanje veselja do konjičkov. Ene so splošne, recimo klepetanje, branje in bloganje o izbrani tematiki, druge lastne področju ukvarjanja. Mladi raziskovalec bo na nebu iskal ozvezdja in planete, obiskovalec kulinarike.net se bo naučil servirati makarone, fitnesaš si bo jel mešati proteinske napitke. Škoda, da je samosvojih interakcij malo, je pa res, da imaš na voljo široko paleto hobijem specifičnih predmetov. Sintesajzer, star avtomobil, maketa z vlakci, nogometni gol in košarkaško igrišče so le nekateri od najbolj pestrih.

● Moderno čudo od kombinacije zvočnika, klaviature in telefonske centrale iz druge svetovne (zadaj desno) je namenjeno šopanju Beethovna, Enigme ali Daft Punka.

Dodatek nadalje olajša vsakdanje življenje, nekje celo preveč. Če nisi krompir v naslanjaču, se ti polni novi merilnik življenjskega prizadevanja. Z dviganjem pridobivaš posebne točke, s katerimi po falloutovsko pridobiš osebne bonuse, recimo počasnejšo rast lakote, večji mehur, manj potrebe po družbi ... Nekatere od njih so odvisne od ideološke usmeritve, ena ti celo omogoča izbiro dodatne aspiracije. Sistem fino spodbuja ponovno igranje z drugačnimi liki in tudi same izboljšave niso za odmet. Moj drugi jaz lahko zdaj tvega z družinskim premoženjem na borzi! Druga dobrota pestrega življenja je obisk duha iz svetilke. Kot v Aladinu ti izpolni tri želje, čeprav mi je za eno skoraj žal. Izbira 'spokojnosti' Simčke postavi v neskončno platinasto razpoloženje, kar je seveda kul (takrat namreč nisi nikoli nesrečen), a obenem ubije potrebo po izpolnjevanju ciljev. Če bi delovalo le nekaj časa, bi bilo super. No ja, saj je rekel, naj pazim, kaj si bom zaželel.

● Zabave za štiri je vedno več. Po pipi, pokru in čajanki se zdaj lahko greš še igro Ne zbudi lame.

Pri dodatkih za Simčke je zanimivo, kako nadgradijo temeljno igralno izkušnjo. University in Bon Voyage sta resda precej ločena, zato pa ji ostalih pet doda veliko svežine. Prosti čas je njune baže in čeprav ni tako prelomen kot Open for Business, uspešno vrne željo po dreganju malih ljudekov sem in tja. ***Retro***

Electronic Arts **30 EUR**

SAM AND MAX: CHARIOTS OF THE DOGS

WHO DID YOU WANT TO CATCH?
WE'RE HERE TO HELP YOUR SON!
DID YOU SAY "MAKE A BABY"?
SO LONG.

● Podjetna ženska, tale Boscova mama. Kljub temu se ji načrti s potomstvom niso ravno posrečili.

Telltale Games so res čarodeji. Iz vedno enakega črnega klobuka vlečejo nova in nova presenečenja, pri čemer pokrivalo kaže le minimalne znake obrabe. Vedno znova me preseneti, kako umno znajo tako ustvarjati novo kot poustvarjati staro. S pravilno kombinacijo obojega znajo učinkovito razvijati tako zgodbo kot like in se hudo približajo užitkarstvu televizijskih nanizank.

Bosco, ki je bil lani glavni dobavitelj nepogrešljivih pripomočkov, je tako že vso drugo sezono v težavah. Ko izgine z obličja Zemlje, Sam in Max med iskanjem zaideta na vesoljsko ladjo, od koder ju z zunanjim svetom povezuje posebno dvigalo. Z njim se vozita med nadstropji prostora in časa, kar da podoben občutek kot v vrhunskem Reality 2.0 iz prejšnje sezone. Časoplov sega od šestdesetih prejšnjega stoletja do sto let oddaljene prihodnosti. Policista tako spoznata Boscovo mamo, spet počneta nečednosti po Ovalni pisarni, obiščeta nedolžnejše čase svojega otroštva in celo ugledata singularnost. Tokrat je res ogromno skakanja med posameznimi kraji in letnicami, koder srečaš množico oseb. Večina je sicer že videnih, a so v dogajanje vpete tako izkrivljeno, da poznanost nič ne moti. Malo zažuli le pretiravanje pri uporabi istih govorcev v več vlogah, kar je bilo opaziti že v Noči mrtvecev. Scenarij je zastavljen tako, da v vsakem od prizorišč stakneš kak ključen predmet, recimo jajce, od telesa ločene celice in pohotno pismo. Kramo nato uporabiš za enosmerno reševanje zamotanih časovnih zank, s katerimi se davi naš preganjavični črnec.

● Osebnost ladijskega računalnika izbereš po svojem okusu. Naj bo polten ali raje nesramen?

Zgodba se spočetka zdi razdrobljena, vendar na koncu v lično culico poveže tudi prejšnje niti, ki so bile doslej daleč narazen. Posebej fino je, s kakšnim žarom so se avtorji potrudili, da vse štima še za daleč nazaj, tja do prve sezone. Ob ogromni količini raznih stranskih prismodarij je to res hvalevredno in kdor tripa na okusne detajle, ima še in še priložnosti za navdušenje. Če skozi pustolovščino slepo drviš ali si daješ potuho z vdelano pomočjo, izpustiš pol zabave. Tega se Telltalovci zavedajo, zato so kot spodbudo za ponovno igranje začeli objavljati spletne sezname zanimivosti in velikonočnih jajčk, ki jih je najti v vsakem delu posebej.

Drugi obrok sage o kuncu in kuželjnu se bo aprila zaključil, na kar se fantje in dekleta pospešeno pripravljajo. Zadnje mesece namreč vzporedno garajo na dveh čisto novih serijah, od tega eni za Nintendov vsemrežni servis WiiWare. Oznanilo je zbudilo velika pričakovanja, zaenkrat pa so glede vsebinskih ozirov ma vsakršnih podrobnosti še skrivnostni. Povedali so le, da so za sveža projekta zakupili novi licenci, ki sta še večji in udarnejši od Sama in Maxa. Več bo verjetno znanega v kratkem. ***Navi***

Telltale Games **9 $**

Cockta
TVOJ STRIP
Naredi svoj strip na
www.cockta.si

32 GIGAHERCEV

Druga generacija Intelove platforme za nadzanesenjake se imenuje skulltrail in znova prinaša vročo dvoprocesorsko ljubezen. Luni se z njo poigra še pred uradno predstavitvijo.

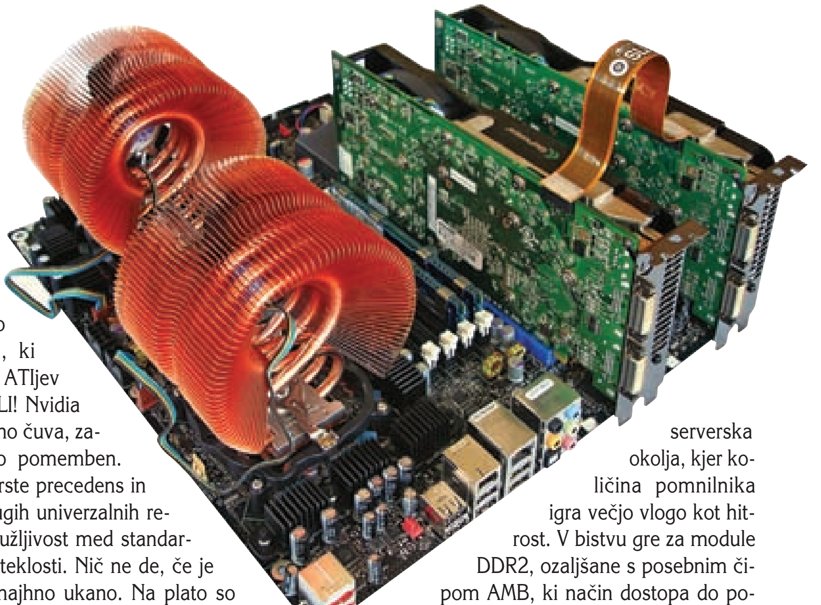
Julija lani sem v roke dobil Intelovo mašino V8 (Joker 168, strankin id 4009) in se vanjo kojci zatreskal. Izpeljana je bila iz strežniških komponent in je zato trpela za mnogimi pomanjkljivostmi, toda hardveraš v meni se ni mogel upreti brutalnosti njene surove moči. Pri tem nisem bil edini, kajti Intelovci so prodali presenetljivo veliko osemcilindrskih kompletov. Navedoma so po njih najbolj hlastno posegali resni uporabniki Photoshopa, 3D Maxa in sorodnih aplikacij, zlasti bolj železninsko podkovani med njimi. Z nekaj igračkanja je bilo moč zadevščino namreč pripraviti do poganjanja sistema Mac OS X, tako da so si znalci v kleteh sestavljali domače mace pro, oklicane za hackintoshe.

Pozitiven odziv je Intel spodbudil k nadaljnjemu razvoju. Zapregli so isto skupino inženirjev, ki je sklepala V8, in jim naročili izpopolnitev izdelka. Umniki so za osnovno vzeli obstoječo platformo in jo nakitili z lastnostmi, ki smo jih pri predhodniku najbolj pogrešali. Skulltrail, kot je novemu mišičnjaku ime, tako omogoča navijanje procesorjev in končno večgrafične skupke. Lobanjsko stezo so prvič pokazali na lanskem ID-Fu, nakar so jo uradno predstavili na GDCju. Čemu splovitev na igričarskem sejmu, se nemara sprašujete? Ker komplet oglašujejo kot ultimativni, sanjski, najbolj luksuzni in nasploh oh-ah-inu-eh stroj za igričarje ter entuzijaste. Pa je res tak?

Globoko pod lasiščem

Lobanjkovo srce je razkošna matična plošča D5400-XS, ob kateri celo najbolj naphane konkurentke izpadejo kot igračke. Zadevščina je dobesedno ogromna in v dolžino meri skoraj toliko kot dve navadni mamaplati. Razlog je v posedovanju dveh procesorskih ležišč. Ker je vsako obkroženo z rojem kondenzatorjev in mora nuditi dovolj prostora za montažo velikih hladilnikov, je zajetnost tiskanine nujna.

Površino nadalje zapolnjuje armada vtičev za razširitvene kartice, med katerimi najbolj izstopa četvero rež PCIe x16. Najhuje kritizirana pomanjkljivost V8 je bil manko podpore kompletom več grafičnih, zato si skulltrail ni mogel privoščiti, da bi ponovil to napako.

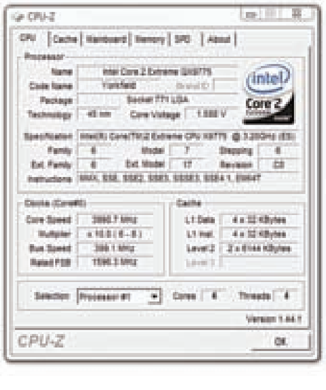


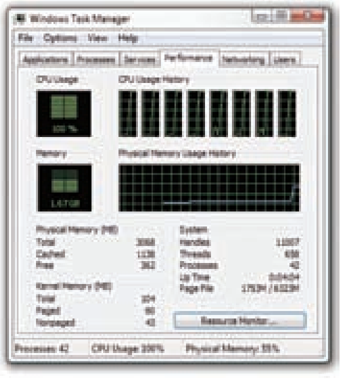
● **Skulltrail privlači poglede in odpira čeljusti, kjerkoli se pojavi. Navsezadnje gre za ultimativno igričarsko mašino. Vsaj tako Intel …**

In je tudi ni: D5400-XS je prva in trenutno edina matična plošča, ki uradno omogoča tako ATIjev crossfire kot Nvidijin SLI! Nvidia svoj standard ljubosumno čuva, zato je dosežek še kako pomemben. Upam, da bo to neke vrste precedens in bo spodbudil razvoj drugih univerzalnih rešitev, tako da bo nezdružljivost med standardoma postala stvar preteklosti. Nič ne de, če je Intelu podvig uspel z majhno ukano. Na plato so namreč zapekli dvojico mostičkov nforce 100 SLI, ki obstoječih dvaintrideset linij PCIe iz severnega mosta razdelita na 64, kolikor jih je potrebnih za štiri reže. Glede na obstoj še najmanj pol ducata izdelkov, ki počnejo natanko to, je izbiri očitno botrovala želja po gonilniški združljivosti s SLIjem. Tako je Nvidijin volk sit in Intelova koza večidel cela.

Preostanek bistvenega čipovja prihaja iz Intelovih domačih logov. Osnova D5400XS je nabor 5400 express, ki mu pomaga južni most 6321ESB. Če zanju še niste slišali, se ne sekirajte: gre za strežniška izdelka, namenjena sodelovanju s procesorji xeon. Drugi Intelovi čipseti žal ne podpirajo dveh srčik, razvoj namenske rešitve za maloserijski prestižni proizvod pa se velikanu ne izplača. Po eni strani razumljivo, po drugi pa to pomeni, da D5400XS znova prinaša kompromise, ki jih navadni uporabniki nismo vajeni. Na prvem mestu je vezanost na xeone, kajti obe ležišči sta vrste LGA 771 in nista združljivi z namizniškimi core 2 dui ter quadi. V isti koš spada podpora pomnilniku FB-DIMM (Fully Buffered DIMM), nad katerim sem bentil že v opisu V8. Tovrstni ramniki so zasnovani za serverska okolja, kjer količina pomnilnika igra večjo vlogo kot hitrost. V bistvu gre za module DDR2, ozaljšane s posebnim čipom AMB, ki način dostopa do podatkov pretvarja iz klasičnega vzporednega v serijski. Rezultat je močno razbremenjen severni most in zmožnost rabe gargantovskih količin rama, a hkrati žal opazno počasnejše delovanje. Moduli FB-DIMM, ki so priloženi skulltrailu, denimo delujejo pri frekvenci 800 MHz ter zakasnitvah 5-5-5-15, pri čemer so od navadnih ramov DDR2 iste deklarirane hitrosti počasnejši za skoraj 40 odstotkov. Kot da to ne bi bilo dovolj, se na račun pretvornika AMB zelo grejejo in porabijo skoraj dvainpolkrat več štroma! Še dobro, da so se v zadnjega pol leta pocenili in sedaj koštajo manj kot enako prostorni moduli DDR3. Kje pri nas jih boste kupili, je kakopak drugo vprašanje …

Zadnji del lobotomističnega kompleta sta procesorja core 2 extreme QX9775. Srčiki sta pod pokrovom identični najbolj ekstremnemu med ekstremneži, modelu QX9770, le da sta nožično prilagojeni zadegu v posteljico LGA 771. Še vedno gre za 3,2-gigaherčni beštiji s po štirimi jedri (AMD bi opozoril, da gre za zlepek dveh dvojedrnikov in da je zasnova nazadnjaška ter inferiorna, a pustimo to), ki premoreta po 12 MB drugonivojskega predpomnilnika in se s preostankom sistema pogovarjata po 1600-megaherčnem zunanjem vodilu. Izdelani sta v 45-nanometrski tehnologiji, spadata v poddružino penryn (uradno ime jedrca je yorkfield) in se zadovoljita z 1,25 volti napajalne napetosti. Čipovje 5400 je mrcinama povsem doraslo, saj uradno podpira 1,6-gigaherčen FSB (Front Side Bus).

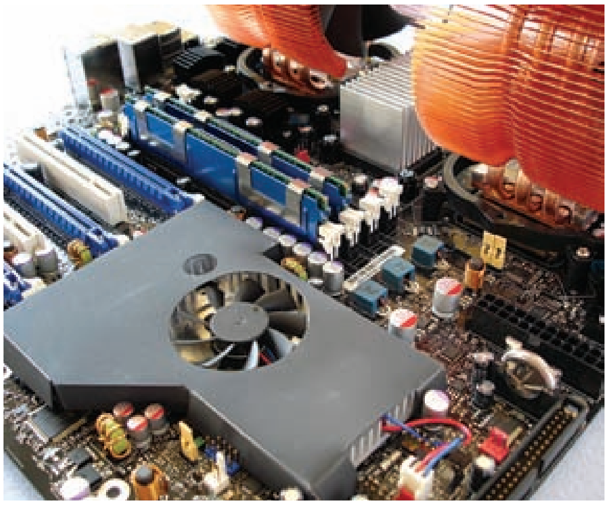




● **Lepo je videti, da navijanje niti za Intel ni več tabu tema. Lobanjkova plata nudi precej tosortnih funkcionalnosti.**

Goreča lobanja

Od tako nabildane mašine seveda ne morete pričakovati, da jo boste zraven mleka in zelenjave kupili v Hoferju, priklopili napajanje in odtihmal blaženo uživali v nebrzdani hitrosti. Zaplete se že pri izbiri preostalih sestavnih delov. Za začetek boste potrebovali ohišje, ki podpira format extended ATX, drugače matične plošče sploh ne boste mogli vdelati. Kot bi si lahko mislili, takih mrcin ni na pretek in so praviloma drage. Naslednji korak je izbira napajalnika. Intel za osnovno konfiguracijo priporoča najmanj usmernik moči 1000 W, v primeru navijanja ter izkoristitve vseh rež pa kar 1,4-kilovatnega! Za miren spanec je napotke dobro upoštevati, čeravno sem vse teste brez težav opravil na 750-vatnem modelu fabrike LC Power. Nadalje se kojci sprijaznite z dejstvom, da skulltrail ni tiha platforma. Največji krivec za to je hladilnik, ki pokriva južni most in dvojico Nvidijinih mostičnih čipov (toliko o celosti koze). Rebra so opremljena s 40-milimetrskim ventilatorjem, ki se zaganja nad 5000 obratov na minuto in pri tem proizvaja dretje, ki ti v lobanjo vsadi glavobol. Ne pretiravam, če rečem, da sem po par urah poslušanja kravala začel gojiti naključna agresivna čustva.



● **Skulltrail ne more skriti svojega strežniškega porekla. Sistem se vsled natančne diagnostike zaganja skoraj minuto, preden se sploh pričnejo nalagati Okna, hladilo na matični plošči pa te z dretjem spravi ob živce v roku petnajstih minut.**

Nasploh se skulltrail med delom hudirjevo segreva. Dosti prispevajo že vroči severni most in ramniki, za katere Intel priporoča rabo aktivnega hlajenja. Pri tem se je treba znajti sam, saj velikan kompletu navzlic zajetni ceni ne prilaga lastne rešitve. Največ boste storili z ustrezno prevetrenim ohišjem, skulltrail pa je takisto zelo dobra tarča za vodne hladilne sisteme. Ekstremneža se kljub 45-nanometrski tehnologiji močno grejeta, posebej ko ju spodbodeš k poskočnejšemu delovanju. Vodno hladilo za sistem take razsežnosti končni ceni resda pridoda 250 ali več evrov, toda glede na draginjo ostalih sestavnih delov to niti ni pretirano.

D5400XS s štirimi režami za grafikulje kar kliče po trojnih in četvornih združkih, vendar je treba upoštevati nekaj omejitev. Za začetek je SLI zaklenjen na dve kartici in če je verjeti Nvidiji, bo tako ostalo. Podpora za trojne in četvorne shode geforcov ostaja ekskluzivna lastnost njenih lastnih naborov. Povsem možno je, da se bodo na spletu sčasoma pojavili prilagojeni gonilniki, ki bodo to funkcionalnost prenesli na skulltrail. A na uradno podporo mirno pozabite. Z navzkrižnim ognjem na srečo ni problemov. Kakor hitro bo ATI izdal ustrezne gonilnike (v času, ko to berete, bi se to že moralo zgoditi), bo v plato moč natlačiti do štiri radeone serije 3000. Vendar tudi pri tem ne gre brez zadržkov. Ker sta si spodnji grafični reži preblizu, je pri četvornih konfiguracijah nujna uporaba kartic z enorežnimi hladilniki. Najmočnejši tak model pri ATIju je radeon HD 3850, torej hiba ni ravno nedolžna.

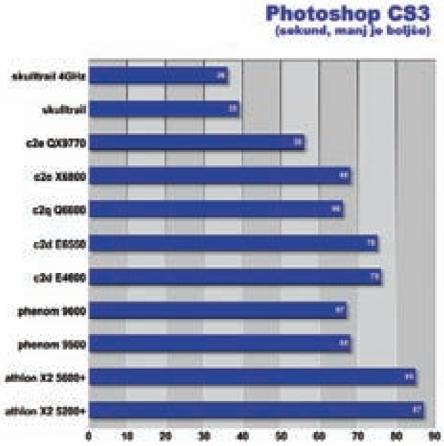
Kaj pa obljubljena navijalska podpora? Skulltrail je v tem pogledu svetlobna leta pred V8 in v bistvu katerokoli Intelovo plato doslej. BIOS ponuja kopico možnosti, ob katerih se žokačem zasvetijo oči: povečevanje voltaž, določanje procesorskih množilnikov, urejanje pomnilniških zakasnitev, navijanje zunanjega vodila ... No, čiste petice plošči kljub temu ne morem dati. Prvič, čipovni nabor že v osnovi ni prilagojen overclockanju in vsebuje precej manj potenciala kot P35, X38, X48 ter drugi priljubljeni nabori. In drugič, še vedno manjka določanje delilnikov med zunanjo frekvenco ter pomnilnikom, zaradi česar je navijanje FSBja izredno oteženo. Ker ramniki FB-DIMM po dosedanjih izkušnjah priganjanja ne prebavljajo najbolje, se je treba zadovoljiti s primerjalno omejenim igračkanjem z množilniki.

Ugotovitve

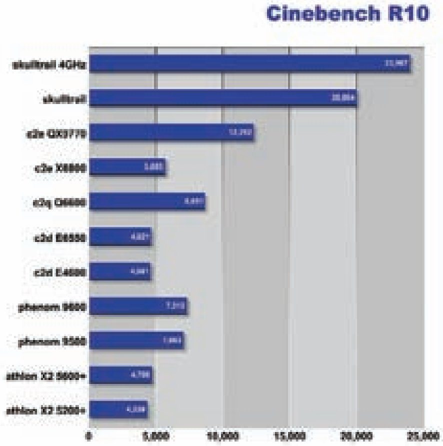
Skulltrail sem pognal skozi enak testni nabor kot prejšnji mesec AMDjeve phenome. Morda se to zdi nepravično, posebej ker sem tokrat za premetavanje trikotnikov uporabil geforca 8800 GTS v navezi SLI (za dotična ter napajalo se moram zahvaliti **Asbisu, 080 30 01**). A dejstvo je, da Intelova pošast trenutno nima konkurence, zato je neposredna primerjava nemogoča. Tako ali tako pa se sklepi ne razlikujejo kaj prida od tistih, ki sem jih zapisal v testu V8. Mečina v manj kot letu dni ni kaj prida napredovala in polno izkoriščanje osmih sredic ostaja sveti gral, ki ga zmorejo le redki programi. Spet najbolj izstopata Cinebench in Photoshop, ki z veseljem zaprežeta vse računske enote ter postrežeta z oči solzečimi rezultati.

Na igralnem področju je zgodba žal drugačna. Špila, ki bi ponucal ta silna jedra, ni. Najbolj napredni naslovi ta čas izkoriščajo štiri sredice, z redkimi izjemami, ki na osmih kažejo malenkostne pospeške. Drugi skulltrailov proc je med nažiganjem zato večino časa nedejaven, kar razloži podatek, da je sistem počasnejši od namiznega stroja s podobno srčiko. Jasno, navadnemu mlinčku se ni treba mučiti s preverjanjem napak, stabilnostnimi mehanizmi in ramom FB-DIMM. Koliko vse skupaj upočasni sistem, se obelodani z ugotovitvijo, da v Crysisu skulltrail niti pri 4 GHz (kar je zgornja meja stabilnosti z navadnim hlajenjem) ni zmogel konkurirati QX9700!

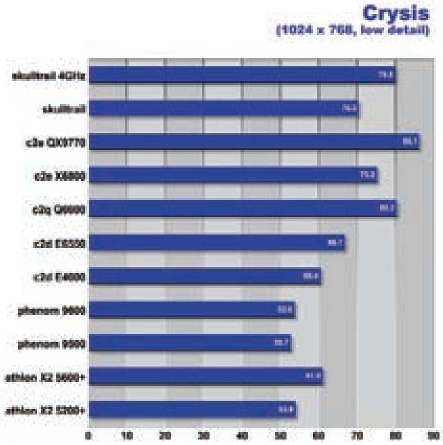
In ravno to je glavna zamera lobanjčniku oziroma raje Intelu. Skulltrail je sanjska platforma do poslednjega čipa na mamaplati, toda ne za igričarje, temveč ustvarjalne profesionalce. Podpora crossfiru in SLIju ter osnovne navijalske sposobnosti ne morejo odtehtati strežniškega porekla, ki je očitno na vsakem koraku. Mašina je velika, glasna, vroča in v primerjavi z namiznimi platformami počasna. Nekoga, ki cele dneve obrača fotke v Photoshopu ali izrisuje modele v 3D Maxu, to zaradi naspidirane osmerice jeder ne bo motilo. Še tako navdušenega domačega uporabnika pa gotovo bo. Zlasti če upoštevamo, da se stroški z nakupom kompleta za 3000 evrov šele prav začnejo!



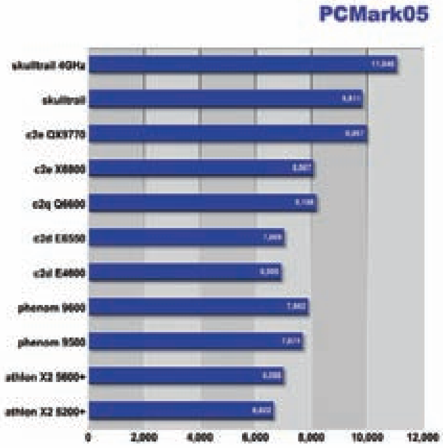
Photoshop CS3
(sekund, manj je boljše)



Cinebench R10



Crysis
(1024 x 768, low detail)



PCMark05

RADEONI 3000

Prispela je druga generacija ATIjevih grafičnih kartic za DirectX 10. Radeoni HD 3000 so toliko boljši od sfaljenih predhodnikov, da kojci ogrejejo Lunijev tranzistorski srček.

● Radeon HD 3870 X2 je znanilec nove dobe grafičnih pospeševalnikov. Medtem ko so podjetja poprej zgolj eksperimentirala z dvojedrnimi karticami, bodo te kmalu postale vseprisotne. Nadaljnje dvoglave modele sta najavila tako ATI kot Nvidia.

Saj vem, da sem z litanijami čez AMDjevo nesrečo že malce dolgočasen, a ne morem pomagati, ko neprijetnost situacije tako bode v oči. Prejšnji mesec sem v testu phenomov jokal nad stanjem v procesorski industriji, tokrat pa moram potožiti nad podobno črnimi obeti na grafičnem trgu. Dejstvo je, da od združitve naprej ATI ni izpljunil zares dobre kartice. Radeoni 2900 so ne le orenk zamudili, temveč so se izkazali za glasne, vroče, hitrostno podhranjene in v določenih primerih tehnološko inferiorne. Nvidia zmogljivostno in tržno dominira že alarmantno dolgo, vse od predstavitve geforca 8800 GTX koncem leta 2006. Da je tako temeljita in dolgotrajna prevlada enega proizvajalca slaba za uporabnike, čivkajo že spodnjedupleški golobi. Vas niti malce ne skrbi, da vsak drugi špil ob zagonu kaže Nvidijin logotip? Moralo bi vas ...

Toda na srečo se stvari obračajo na bolje. ATIjevi možganarji so zadnje leto prebili v laboratorijih na ekstra dozah kofeina in čokoladic ter sklamfali novi rod radeonov. Družina 3000 je tehnološko dokaj podobna prehodnikom, vendar jim zavoljo dodatnih optimizacij in napredkov v tehnologiji izdelave v praksi ni niti malo slična. Tako smo dobili energijsko učinkovite, hitre in predvsem cenovno ugodne kartice, ki vračajo zaupanje v rdeče-beli logotip.

Čip, ki bi moral biti R600

Železjeljubi gotovo pomnite podrobnosti o jedru R600, ki je poganjalo izvirni radeon HD 2900 XT (Joker 166, strankin id 3821). Šlo je in še vedno gre za nadvse impresivno tranzistorsko potico – 700 milijonov pretikal, 320 univerzalnih senčilnikov, 512-bitno pomnilniško vodilo... Vso to papirno mišičevje pa se na žalost ni najbolje preneslo v prakso, zlasti vsled silne porabe in gretja, ki sta vzrokovali živce parajoče glasni, za nameček ne ravno bliskovito hitri kartici. Njegov naslednik RV670, ki v par inačicah poganja vse radeone 3000, je drugačna žverca. Za začetek je izdelan v 55-nanometrskem proizvodnem procesu, kar botruje za polovico manjši površini in neprimerno skromnejši potrošnji energije. RV670 je trenutno najbolj varčen GPU, kajti Nvidia še vedno vztraja na 65 nanometrih.

● Če bi ATI lani namesto R600 izdal nekaj podobnega RV670, bi bilo podjetje danes precej bolj zdravo.

Čeravno je prehod na drobnejše tranzistorje rešil večino problemov R600, se ATI pri tem ni ustavil. Popravili so še drugo veliko razočaranje: pomnilniški krmilnik. Na papirju R600 zaradi notranje obročne arhitekture in 512-bitne zunanje pipe ni bilo para, toda v realnosti se ni odrezal. Inženirji so bili precenili pomnilniško požrešnost jedra in izgotovili neučinkovito, pretirano kompleksno rešitev. Teh težav zdaj ni več, kajti RV670 vsebuje nov, 256-bitni kontroler. Krožna arhitektura ostaja nespremenjena, snovalci so zgolj prirezali število vodil in se poigrali z učinkovitostnimi izboljšavami. Rezultat je krmilnik, ki po sposobnostih ne zaostaja dosti za izvirnikom, a hkrati zasede mnogo manj dragocenega prostora na čipu. Ravno to je razlog, da RV670 vsebuje za debelih 34 milijonov tranzistorjev manj kot R600.

ATIjevci so pozornost nadalje posvetili računskim enotam. Njihovo število ostaja večidel nespremenjeno: RV670 v polni izvedbi vsebuje enakih 320 združenih premlevalnikov, šestnajst teksturirnikov in šestnajst enot ROP kot R600. Ko smo že pri številkah, se moram vprašati, čemu ATI ni povečal števila teksturirnih pogonov, ko je jasno, da radeoni proseče jokcajo po njih. Namesto tega smo dobili kopico dodatnih sposobnosti, zapečenih v senčilni model 4.1 oziroma DirectX 10.1. Izboljšave se tičejo zlasti celozaslonskega mehčanja in globalnega osvetljevanja skozi cube map arraye. Snovalci iger lahko odslej neposredno dostopajo do srčikinih zmožnosti za glajenje robov in špilom prilagajo posebej optimizirane filtre. Drugo vprašanje je, ali bodo to dejansko počeli, kajti DX 10.1 je in bo ostal domena radeonov 3000. Glede na to, da ATIjevi odnosi s programerji iger niso niti približno na ravni Nvidijinih, se zmožnostim bržkone obeta enaka žalostna usoda kot teselaciji in drugim predhodnim ekskluzivnim umotvorom.

Še ena zanimiva samosvojost RV670 je sposobnost računanja s plavajočimi števili dvojne natančnosti. Posebne prednosti v igrah to ne prinaša, zna pa biti uporabno v znanstvenih računskih aplikacijah. Ne preseneča, da je podjetje kmalu za novimi radeoni najavilo še profesionalno kartico firestream 9170. Dvakrat lahko ugibate, kateri čip jo poganja.

Naj z veseljem poročam še, da je sodelovanje z AMDjem končno obrodilo otipljive sadove. Radeoni odslej namreč vsebujejo mehanizme za varčevanje z energijo, ki smo jih doslej srečevali le v procesorjih in mobilniških rešitvah. Tehnologiji se reče powerplay in je zasnovana okoli mikrokrmilnika, ki nenehno nadzoruje zasedenost jedra ter prilagaja njegov takt, napetost in vso frekvenco pomnilnika. Z drugimi besedami: novi radeoni med telovadbo po namizju delujejo v varčevalnem načinu in se zbudijo šele, ko poženeš kako igro. Dejavnost zmorejo prilagajati celo v 3D načinu, kajti powerplay vsebuje profile za 'lahkotno igranje', ki jedra ne navijejo do maksimuma. Takšne rešitve so resnično dobrodošle in se v praksi poznajo na tem, da je radeon HD 3870 s privzetim hladilnikom v Oknih praktično neslišen ter dosega okoli 35 stopinj.

Rdeča falanga

Prenovljeni nabor radeonov tvori kup kartic, od katerih so za špilavsko rabo zanimive tri. Kraljevski model se imenuje radeon HD 3870 X2 in že z nazivom namiguje, da vsebuje dva procesorja. Jep, spet se nam obeta čas dvoglavih graf, kajti v to smer gre tudi Nvidia. Proizvajalca sta se odločila, da se jima razvoj premočrtno večjih in zapletenejših jeder enostavno ne splača. Tehnologija parjenja je dovolj dozorela, da se lahko iz zanesenjaškega trga preseli v kartice, namenjeni splošni rulji. Posebej glede na to, da za poganjanje vnaprej združenih jeder ne potrebuješ namenske, praviloma drage matične plošče. Slednje drži tudi za X2, saj zadevščina deluje na vsaki plati z vodilom PCI express. Za to je zaslužen čip PLX 8547, ki čiča med sredicama in jima po potrebi dodeljuje linije PCIe. Ker kartico vtakneš v režo PCIe x16, to pomeni, da imata med enakomerno obremenitvijo jedri na voljo po osem linij. Poseben razlog za skrb to ni, kajti že zdavnaj smo uvideli, da se rešitve SLI ter crossfire obnašajo nadvse podobno, ne glede na število razpoložljivih povezav. Iz enakega razloga ne gre viti rok ob dejstvu, da navkljub GPUjevi podpori za PCIe 2.0 vezni čip podpira zgolj standard 1.1.

X2 drugače gosti povsem neokrnjena RV670 s taktom 825 MHz. Vsako jedro ima na voljo po 512 MB pomnilnika GDDR3 pri 900 megahercih. Ob tem velja izpostaviti, da je to samo ATIjev predlog. Proizvajalci kartic imajo glede izbire rama proste roke, tako da je povsem mogoče, da bodo na voljo izvedenke s poskočnejšim GDDR4. Kartica v dolžino meri do pičice enako kot 8800 ultra (več kot 25 centimetrov!), torej gre za gigantsko pripravo, ki ne bo pasala v drobčkane midi towerje. Hladilnik kajpak zaseda dve razširitveni reži in tehta skoraj kilogram. Med delom se železje, predvsem hrbet kartice, segreje do vrelišča in predstavlja dober vir opeklin, vendar delo opravlja spodobno. Temperatura jeder med testi nikoli ni presegla 80 stopinj, v mirovanju pa sta srčiki kulirali pri nekaj čez 50 stopinjah. Pobentil bi lahko le nad malce previsoko glasnostjo med obremenitvijo, ko se ventilator požene v višje obrate. X2 se zmore napajati iz 6- ali 8-pinskega napajalnega priključka, s tem, da je navijanje mogoče le s slednjim.

● World in Conflict ter Crysis sta nočni mori vseh grafičnih kartic današnjika. Obetaven začetek za DX10, ni kaj ...

Drugi po vrsti navzdol je radeon HD 3870. Na beštijico je nalotan popolnoma enak skupek pretikal, le da je osamljen in deluje z malenkost nižjo frekvenco – 775 MHz. Karta se za to odkupi z nekoliko poskočnejšim ramom, ki je vrste GDDR4 in brzi pri 1,125 GHz. To takenako pomeni, da imata radeona HD 3870 v navezi crossfire malenkostno prednost v pomnilniški prepustnosti glede na X2, pri čemer staneta ustrezno več. Kartica je fizično precej krajša od velikega brata, uporablja pa soroden dvorežni hladilni sistem. Dotični svoje delo opravlja suvereno, kajti grafikulje mi nikoli ni uspelo segreti toliko, da bi preglasila ostale ventilatorje v sistemu. Osvežujoča sprememba v primerjavi z 2900ico.

Radeon HD 3850 je najšibkejši med trojico, vendar zadostuje za splošno špilavsko rabo. Njegov srček tiktaka s 670 MHz, medtem ko je pomnilniška konfiguracija omejena z domišljijo proizvajalcev. ATI denimo priporoča rabo 256 megabajtov pomnilnika GDDR3 pri 830 MHz, toda na trgu so že modeli s 512 MB in celo z gigabajtom shrambe. Testni 3850 je bil recimo opremljen s polnim gigazlogom rama GDDR4. Ta karta je drugače edina, ki se zadovolji z ohlajevalnikom normalne velikosti. Nemara to ni bila modra odločitev, saj se vdelani ventilatorček prerad zaganja v visoke obrate in je neprimerno bolj nadležen od sistema na 3870. Če se odločite za 3850ico, priporočam naložbo v spodobno hladilo, na primer česa iz nabora podjetij Zalman ali Arctic Cooling. Grafična škrate elektrone tako kot HD 3870 sesa iz šestpinskega priključka.

	radeon HD 3870 X2	radeon HD 3870	radeon HD 3850	radeon HD 2900 XT
jedro	2 x RV670	RV670	RV670	R600
izdelava	55 nm	55 nm	55 nm	80 nm
število senčilnikov	2 x 320	320	320	320
število teksturirnikov	2 x 16	16	16	16
takt jedra	825 MHz	775 MHz	670 MHz	740 MHz
pomnilnik	2 x 512 MB	512 MB	256 MB – 1 GB	512 MB
pomnilniško vodilo	256-bitno	256-bitno	256-bitno	512-bitno
takt pomnilnika	900 MHz	1125 MHz	okrog 833 MHz	825 MHz
cena	okrog 390 EUR	okrog 190 EUR	145–195 EUR	okrog 420 EUR

TVOJ
Cockta
STRIP

Naredi svoj strip. Naj bo zabaven ali nenavaden.

Lahko je duhovit, zanimiv, izviren ... V vsakem primeru pa naj bo tvoj. Obišči Cocktino spletno stran, izberi like, napolni oblačke s tekstom, dodaj posebne učinke in pritisni enter. Vsi stripi bodo objavljeni na spletni strani. Strokovna žirija bo izbrala 20 polfinalistov, ki bodo nagrajeni z majico z natisnjenim svojim Cocktastripom, 10 finalistov, ki bodo nagrajeni z **iPod Shufflom**, in končnega zmagovalca, ki bo prejel zelo zanimivo in prav posebno nagrado - njegov **zmagovalni Cocktastrip se bo predvajal na televiziji.**

Stripaj na www.cockta.si

SOSEDA! MORAJO VAŠI TAMALI RES DELAT TAK KRAVAL?!
BREZ KOFEINA
BREZ ORTOFOSFORNE KISLINE
Cockta
BREZ HECA!
www.cockta.eu

Igrice ene fine

Glede na to, da od izida Viste in s tem DX10 pravkar mineva leto dni, se še ne gre pretirano sekirati vsled manka iger za novi standard. Zgodovina uči, da velike nadgradnje knjižnice DirectX pridejo do izraza šele dve do tri leta po predstavitvi, ko je baza uporabnikov z ustreznimi karticami dovolj velika, da se programerjem splača zares truditi. Temu navkljub pa ne morem skriti razočaranja ob tem, kar smo videli doslej, posebej ob hvaljenju, ki smo ga bili deležni od Microsofta, Nvidije in ATIja. Obstoječim špilom s podporo za DirectX 10 ne uspe navdušiti – razlike v primerjavi z devetico so v največji meri malenkostne, udarec na hitrosti pa je opazen ter izmerljiv. Situacijo dodatno zapletajo naslovi, kot je Call of Duty 4, ki po videzu in učinkih posekajo velik del šampionov desete neznanke, pri čemer novega standarda niti povohajo ne. Izjema je Crysis, ki je v grafičnem načinu very high – ta v polnosti deluje samo v Visti in z grafo DX10 – oči solzeče prelesten, zlasti kar se tiče mehkih svetlobnih efektov. A kaj nam to pomaga, ko ga v taki preobleki ne zmoreta goniti niti ultri v SLIju ... Temu navkljub bi se bilo neumno požvižgati na DirectX 10 in ostati na starih testih. Večina nas grafe kupuje vsaj za kako leto in v tem času bo standard že prišel do izraza. Zato sem vse doslejšnje rezultate in primerjave vrgel v koš ter zasnoval povsem nov skupek preizkusov. Za osnovo sem vzel Visto z vsemi možnimi popravki, vključno s petérico, ki jih priporoča Nvidia, in naložil Crysis (stopnja podrobnosti high), World in Conflict (detajli very high), Call of Duty 4 (najvišje nastavitve) ter 3D Mark 06. Špile sem opremil z zadnjimi popravki, vključno s Krizino zaplato 1.1. Prva naslova predstavljata novo generacijo iger s podporo DX10, CoD4 daje vedeti, kako kartice rokujejo s staro knjižnico, 3DMark pa je vključen zaradi lažje primerjave z vašimi sistemi. Ker so se vsi špili izkazali za dovolj obremenilne, sem jih poganjal brez mehčanja robov.

Radeon 3850 in geforce 9600 GT vračata upe v razmerje med ceno in zmogljivostjo, ki je bilo zadnje leto praktično neobstoječe.

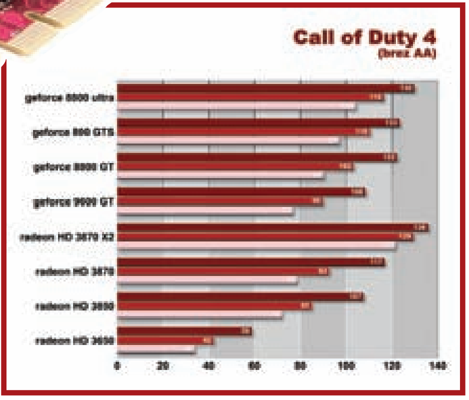
Rezultati inu sklepi

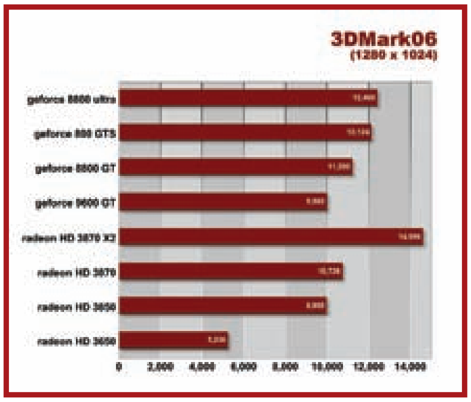
Omenjeni preizkus se je izkazal za enega najbolj prijetnih, kar jih pomnim. In to ne le zaradi neproblematičnosti z gonilniki ter delovanjem kartic (včasih je treba hudičevo telovaditi, da usposobiš pravkar izdano grafično kartico!), marveč predvsem, ker nobena od testirank ni razočarala. Oba proizvajalca sta pošteno naredila domačo nalogo in sta kartice skorajda idealno popredalčkala po cenovnih razredih.

Če začnemo pri vrhu, je jasno, da ultra ostaja ultimativna puvaška kartica. Izid proti 3870 X2 je pravzaprav izenačen, kajti obe grafi odneseta krono v enakem številu testov. A skupno vzeto je ultra manj problematična in pri inštalaciji novega špila ti ni treba skrbeti, ali je gonilniška podpora na mestu. Kot dokazujejo rezultati iz Crysis in World in Conflict, pravilen izkoristek dveh jedrc ni mačji kašelj. Sicer ne dvomim, da bo ATI sčasoma porihtal šoferje in potolkel ultro na vseh področjih, ampak do takrat vas bo večina že zdavnaj končala z nažiganjem teh iger. Po drugi strani pa ni dvomov, če upoštevaš ceno: ultra je pri nas težko dobavljiva in v najboljšem primeru košta več kot 600 evrov, medtem ko X2 dobiš že za 375 bruseljčasnov. Ako kupuješ karto visokega ranga in vseeno moraš upoštevati ceno, naj bo dvoglavi radeon prva izbira.

Korak niže, v visokem srednjem razredu, prevladuje Nvidia. Prenovljeni 8800 GTS in ljubitelj množic 8800 GT za svojo ceno ponujata brezkompromisno hitrost in sta varni naložbi za prihodnost. Res pa je, da 250 oziroma 300 evrov še vedno ni mačji kašelj, zato upoštevaj tudi radeona HD 3870. Prisvojiti si ga je moč že za slabih 180 bruseljčanov, kar je glede na poskočnost hudirjevo ugodna cena.

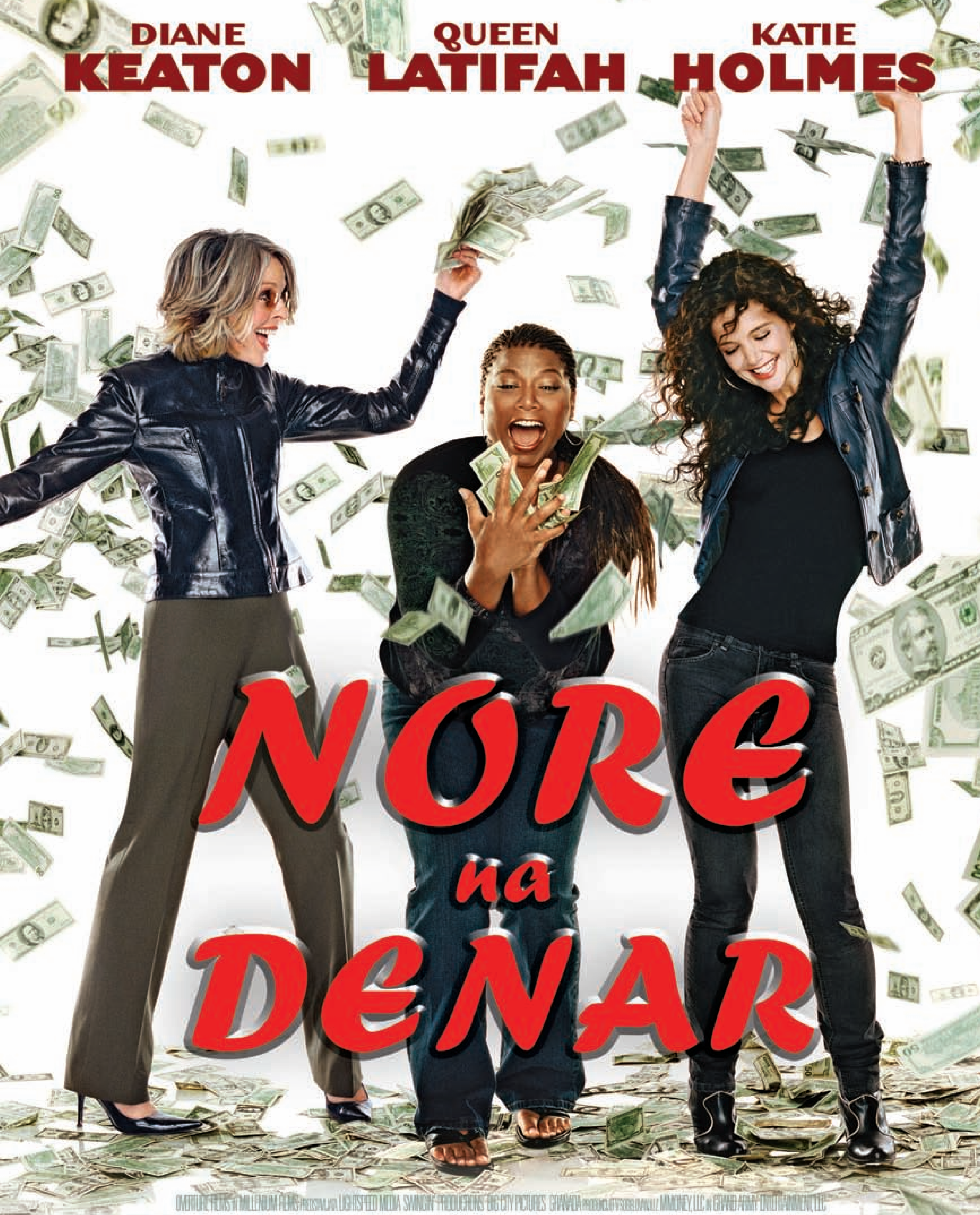
No, v najbolj priljubljenem srednjem razredu dilem ni. Geforci 8600 in 8500 ob radeonu HD 3850 odpadejo kot lansko listje, kajti za 160 evrov (kmalu se obetajo dodatne pocenitve!), kolikor stanejo 512-megabajtne izpeljanke, ni mogoče dobiti boljše karte. Z njim ne boste nažigali v norih ločljivostih in z vsemi vklopljenimi detajli, toda povprečnim 19-inčnim LCDjem je povsem dorasel. Ne dvomim, da se bo kartica tudi pri nas izkazala za eno najbolje prodajanih, celo spričo nove gesile 9600 GT!





Priporočajo ga strokovnjaki, zaupajo mu milijoni!
Prenesite si brezplačno preizkusno različico in preverite, če so na vašem računalniku nameščeni vohunski programi.
www.spysweeper.si
webroot® Spy Sweeper™
SI SPLET d.o.o., Dolenjska c. 138, 1000 Ljubljana, telefon: 01/428 94 05, info@sisplet.com, www.sisplet.com

Najzanesljivejša zaščita pred nezaželeno pošto
Imate dovolj spama?
CLOUDMARK DESKTOP
Cloudmark že varuje **50** največjih svetovnih ponudnikov spletnih storitev, ščiti preko **100 milijonov** poštnih predalov in dnevno filtrira več kot **3 milijarde** sporočil.
Prepričajte se o njegovi kakovosti tudi sami.
Brezplačna preizkusna različica na: **www.cloudmark.si**
SI SPLET d.o.o., Dolenjska 138, Ljubljana, 01/428 94 05, www.sisplet.com



DIANE KEATON **QUEEN LATIFAH** **KATIE HOLMES**

NORE na DENAR

OVERTURE FILMS in MILLENNIUM FILMS predstavljata LIGHTSPEED MEDIA SWINGIN' PRODUCTIONS BIG CITY PICTURES GRANADA produkcija v sodelovanju z MADMONEY, LLC in GRAND ARMY ENTERTAINMENT, LLC
DIANE KEATON QUEEN LATIFAH KATIE HOLMES "NORE NA DENAR" TED DANSON STEPHEN ROOT CHRISTOPHER McDONALD ADAM ROTHENBERG ROGER CROSS izbor vlog JUNE LOWRY JOHNSON glasba MARTY DAVICH in JAMES NEWTON HOWARD
vodja glasbe BUDD CARR in NORA FELDER kostumi SUSIE DESANTO scenografija BRENT THOMAS montaža WENDY GREENE BRICMONT, A.C.E. fotografija JOHN BAILEY, A.S.C. izvršni producenti AVI LERNER BOAZ DAVIDSON DANNY DIMBORT TREVOR SHORT ROBERT GREEN WENDY KHA
producenti MICHAEL FLANNIGAN JAY COHEN FRANK DEMARTINI JAMES ACHESON scenarij GLENN GERS režija CALLIE KHOURI

v kinu od 27.03.2008

www.cenex.si/fivia/norenadenar

FIVIA

GEFORCE 9

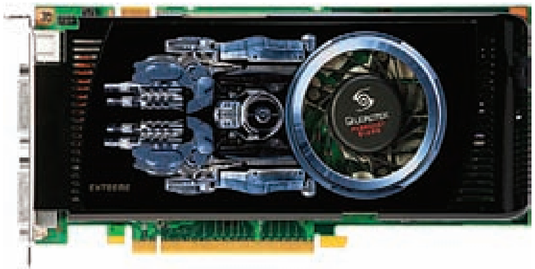
Luni je vesel, da je pionir devete generacije geforcev tokrat za spremembo kartica za mase.

Zadnje leto ni bilo najbolj prijazno do ljubiteljev pecejaškega igranja. Težava ni bila v manku dobrih špilov; nasprotno, 2007. nam je postreglo s toliko igranja vrednimi naslovi kot malokatero dvanajstmesečje poprej. Problem je bil v tem, da si moral za polno izkusitev serviranih dobrot pošteno seči v žep. ATI in Nvidia sta namreč razočarala s tradicionalno najbolj priljubljenimi karticami srednjega razreda. Radeoni 2600 ter geforci 8600 so se izkazali za nezadostne in ako si hotel igrati tako, kot se spodobi, si bil primoran v nakup neprimerno dražjih graf. Situacija se je spremenila šele ob zarji 2008., ko je ATI izpljunil radeona HD 3850 in HD 3870. Dotična sta v srednji razred končno vnesla zajetno količino pomembne sestavine, dobrega razmerja med ceno ter zmogljivostjo. Poteza je Nvidio ujela malce nepripravljeno in prodaja geforcev 8500 ter 8600 se je ustavila tako rekoč čez noč. A črno-zeleni se niso pobirali dolgo. Le nekaj mesecev po izdaji uspešnega modela 8800 GT so pripravili kartico, ki ima le en namen. Potolči, sesuti in nato v prah zdrobiti vse ATIjeve upe.

Getejev mini-me

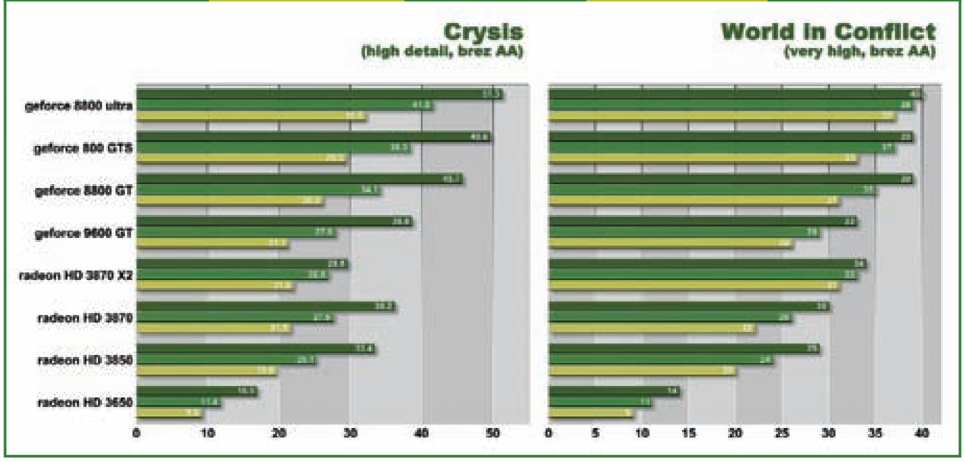
Poimenovanje novinca je s tehnološkega stališča sporno. Iz številke 9600 bi lahko sklepali, da se pod hladilnikovjem skriva nova, že deveta generacija geforcev. A v resnici srce novinca, čipek G94, ne prinaša niti ene prave novosti. Gre za direktno izpeljanko iz G92, ki poganja 8800 GT in 8800 GTS 512. In to brez dodatnih fines – sodeč po specifikacijah so inženirji preprosto oskubili uspešno jedro. Potička je namreč še vedno spečena v 65 nanometrih, dočim so enote za univerzalno senčenje do pikice enake. Edina razlika je v njihovem številu. Kjer G92 premore 112 senčilnikov, se G94 ponaša s 64, podobno pa je tudi razmerje med teksturnirnimi enotami, 56 proti 32. Že iz tega je razvidno, da 9600 GT ne bo ponovil uspeha legendarnih 6600 GT in 7600 GT, ki sta ob izidu lovila ali celo potolkla najdražje karte prejšnje generacije. No, nekaj tranzistorske masaže so novincu vseeno privoščili. Njegovi kalkulatorčki brzijo pri dosti višji frekvenci: jedro tiktaka pri 650 MHz, senčilniki delujejo z vrtoglavih 1,625 GHz, medtem ko je pomnilnik 1,8-gigaherčen. Ko smo že pri slednjem, moram izpostaviti, da 9600 GT uporablja enako 256-bitno ramniško vodilo kot dražji bratci, kar je v praksi zelo opazno. Nasploh novinec neslavnega 8600 GTS (Joker 166, id 3823 na stranki) potolče na vsej črti. Če še pomnite, je slednji vseboval vsega 32 univerzalnih procesorčkov s šestnajstimi teksturirniki in se je z ramom pogovarjal po 128-bitnem cevovodu.

Nvidia kot največjo novost izpostavlja posodobitve enote za odkodiranje videa purevideo HD. Odšifrirnik naj bi dobil dve novi funkciji, Dynamic Contrast Enhancement in Automatic Green, Blue & Skin Tone Enchancements (mar bi ji rekli AGBSTE). V pogojniku pišem zato, ker vse to vsebuje že enota v G92, le da so zmogljivosti vklopili šele z gonilniki 174.16, ki so spremljali izid 9600 GT. Podpasno. Kakorkoli, izboljšavi delujeta tako, da analizirata vsako posamezno sličico filma in ji prilagajata vrednosti barv ter kontrasta. No, v praksi se vse skupaj pozna bore malo, vsaj na 'pravih' filmih. Studiji svoje posnetke že tako izpilijo do optimuma.



● **Geforce 9600 GT je s tehnološkega vidika jako nezanimiva kartica. Kljub imenu ne prinaša niti ene prave novosti napram karticam serije 8. Kar ga dela zanimivega, je zmagovalno razmerje med ceno ter zmogljivostjo.**

	geforce 9600 GT	geforce 8600 GTS	gf 8800 GT 512	gf 8800 GT 256
jedro	G94	G84	G92	G92
izdelava	65 nm	80 nm	65 nm	65 nm
število senčilnikov	64	32	112	112
število teksturirnikov	32	16	56	56
takt jedra	650 MHz	675 MHz	600 MHz	600 MHz
pomnilnik	512 MB	256 MB	512 MB	256 MB
pomnilniško vodilo	256-bitno	128-bitno	256-bitno	256-bitno
takt pomnilnika	1,8 GHz	2 GHz	1,8 GHz	1,6 GHz
cena	170–190 EUR	130–150 EUR	220–260 EUR	okrog 230 EUR



Je zeleni goblin dobil naslednika?

9600 GT sem poslal na isti poligon, na katerem so se kvečjemu kak teden prej mučili novi radeoni. Podrtih rekordov nisem pričakoval in jih tudi nisem dobil, vendar bi lagal, če bi rekel, da je kartica razočaranje. Novinec je najbližjega tekmeca, model HD 3850, gladko pretepel in v določenih scenarijih primazal par krepkih celo radeonu 3870. S tega stališča gre torej za privlačen izdelek, s katerega nakupom ne moreš zgrešiti. Posebej glede na cene, ki se pri nas trenutno gibljejo med 170 in 190 evri (testni Leadtekov primerek je posodila **Avtera, 01 / 585 36 40**).

Kljub temu pa se pred nakupom zavedajte dvojega. ATI je v tujini že prilagodil cene svojim karticam in val pocenitev se bo prej kot slej prebil tudi v naše zagamane rovte. 3850ico s 512 MB pomnilnika je tako ponekod že moč dobiti za 160, močnejšega bratca pa za 175 evrov, kar pomeni, da bosta po pocenitvi postala še bolj privlačna. In drugič, zeleni goblini so očitno postali stvar preteklosti. Za udobno nažiganje vseh uspešnic pri visoki kvaliteti in vsaj trohico varnosti za prihodnost je treba kupiti najmanj 8800 GT s 512 MB, še bolje radeona HD 3870 X2. Ali pa morda raje konzolo ...

Dell™ priporoča Windows Vista® Home Premium

Pod Žarometi

Predstavljamo večpredstavni dragulj podjetja Dell.

Privlačni vzorci in barve

Medi Direct™

Vgrajen optični pogon

Wi-Fi Catcher™

Povezava HDMI

Reža za kartico ExpressCard™

Čitalec kartic 8 v 1

Možnost dokupa spletne kamere

Novi Inspiron 1525

Tanek 15,4-palčni prenosni računalnik, ki uporablja najsodobnejše Intel® procesorje, zagotavlja vrhunsko izkušnjo brezžičnih povezav, filmov in večpredstavnih vsebin.

Inspiron 1525

- Intel® Centrino® Duo processor technology Featuring Intel® Core™ 2 Duo processor T7250 (2.00 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Genuine Microsoft Vista® Home Premium
- LCD zaslon 15.4" WXGA (1280x800) z TrueLife
- 2.0 Mega pixel spletna kamera
- 2048MB (2x1024) 667MHz DDR2 SDRAM
- Trdi disk 160GB Serial ATA (5400RPM)
- Optična enota 8xDVD+/-RW
- Integrirana grafična kartica GMA X3100
- Modem notranji V.92 Data, Fax, Voice Functions
- Bluetooth
- Wireless

849€ z ddv

Inspiron 1525

- Intel® Centrino® Duo processor technology Featuring Intel® Core™ 2 Duo processor T5450 (1.66 GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
- Genuine Microsoft Vista® Home Basic
- LCD zaslon 15.4" WXGA (1280x800) z TrueLife
- 2.0 Mega pixel spletna kamera
- 1024MB (2x512) 667MHz DDR2 SDRAM
- Trdi disk 120GB Serial ATA (5400 RPM)
- Optična enota 8xDVD+/-RW
- Integrirana grafična kartica GMA X3100
- Modem notranji V.92 Data, Fax, Voice Functions
- Bluetooth
- Wireless

749€ z ddv

YOURS IS HERE

Za več informacij pokličite na 01/520 59 00, ali poglejte na

www.d-1.si

© 2008 Dell Corporation Limited. Dell, logotip Dell in XPS so zaščitene blagovne znamke ali blagovne znamke podjetja Dell Inc.. Celeron, Celeron Inside, Centrino, logotip Centrino, Core Inside, Intel, logotip Intel, Intel Core, Intel Inside, logotip Intel Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon in Xeon Inside so blagovne znamke podjetja Intel Corporation v ZDA in drugih državah.

SVETLOBA NA KONCU CEVI

Sneti goji teorijico, da so alieni že prispeli na Zemljo. A kakor hitro so pomolili buče iz plovil, so se pred njimi znašli redneckovski otroci in s plastičnimi pištolicami začeli delati PEW PPPEW KABLAAM PEWWW! Nič čudnega, da so se zelenčki spogledali in se pobrali. S takimi norci se raje ne bodo ukvarjali.

SIX SHOOTER

V starih časih so bradati kavboji pištolarsko merili na Indijance, nato so se s step preselili v lunaparke, njihova najsodobnejša postojanka pa so moderne čumnate, nabite z belimi plastičnimi rečmi. A ne glede na vrsto tarče učki sledijo, prstek migota in z delno nasmejanih ustnic je čitati zversko zadovoljstvo.

Tako krvoločen odziv, namesto da bi obiskovalcem iz vesolja postregli s soljenim kruhom in jim med trepljanjem po ramenih (ali čemerkoli že) razkazali Lipico, je logičen. Interaktivna zabava namreč skrbi, da nam niti v civilizaciji ne zmanjka šmajsanja: pod navideznimi muhami v navideznih svetovih trumoma padajo živali, demoni in, šmrk, alienčki. A kljub silnim grafičnim učinkom in zvoku osme stopnje po Richterjevi lestvici sodobnim nažigaškim igram manjka nekaj otipljivega, saj joypad in miška ne moreta nadomestiti občutka, ko zgrabiš za resnično orožje. Kje so hladna kovina, obračanje telesa, mižanje na eno oko, zadovoljstva polno vlečenje petelina, povratni sunek, menjava streliva?

Pogrešanje tega konkretnega, fizičnega strelskega zadovoljstva je glavni razlog, da obstaja podzvrst rešetačin, ki se ji reče streljanke na tračnicah. Te so same po sebi krepko primitivnejše celo od izdelkov, kot je Quake, kaj šele Crysis, saj v njih ne kontroliramo gibanja svojega lika. Za to skrbi špil, na nas je samo, da rešetamo. Toda bistvenega pomena je vzdušje, ki ga pričara bojnemu sredstvu podoben igralni pripomoček. Z njim enako kot s podganico premikamo muho po zaslonu in klatimo tarče, vendar držimo za nekaj konkretno puški podobnega in smo telesno bolj aktivni kot pri klasičnih sedeče-zapestniških dejavnostih. Ooo-ha!

V muzeju

Edini razlog, da se Jack Thompson in časnik Slovenske novice še nista z ognjem & mečem lotila tračniških streljank, je ta, da so zadnje čase izgubile na veljavi. Kljub temu pa gre za staro in bogato zvrst. Prvi tovrstni primerki so se kakopak udejanjili na oni strani Luže, saj tam že nekje od leta 1776 velja, da pri živem telesu v milo skuhajo vsako dete, ki ne zna pri starosti treh let rokovati z revolverjem. Zato v domovini svobodnih inu pogumnih odrastejo edinole stasiti Američani, ki imajo ustavno pravico, da najprej streljajo in šele nato sprašujejo, pardner. Junaška zapuščina vojn z Indijanci, Angleži in podobnimi ničvredneži je v Amerih pustila refleks, ki v roki zahteva bodisi hamburger, bodisi pokalico. Iz tega razloga so tamkajšnji lunaparki od nekdaj polni strelišč, kjer z zračkami šicaš tarče. Za nagrado dobiš žajfo iz otroka, ki ni imel kazalcev.

Preboj v novo dobo na tem področju se je zgodil že v dvajsetih letih prejšnjega stoletja, ko je podjetje Gent & Fey med smešnimi klobuki in ritmi charlestona (za primerno vzdušje si nemudoma zavrti mp3 z natlačenke!) v zabavišča uvedlo edinstven strelski stroj. Pult, puško, krogle in strica, ki podaja nagrade, so zapekli v veliko ohišje, s čimer so prihranili na stroških ter posledično zaslužili. Puška in galerija sta bili mehanski, mašina pa je merjenje in stik 'krogle' s tarčo zaznavala na podlagi električnih nihanj. Druga vrsta puškarskih iger se je zanašala na cevi, ki zaznavajo svetlobo, oziroma na električna očesa. Princip tovrstnega stroja po imenu ray-o-lite, ki ga je tistebodi veliko podjetje Seeburg uvedlo leta 1936, je bil čisto enostaven. Puška, povezana s strojem potom kabla, je ob stisku petelina oddala žarek svetlobe, na katerega je prežalo električno oko na raci. Ta je bila pritrjena na kovinsko vodilo in se je premikala levo ter desno. Če je oko žarek zaznalo, si bil veliki lovski bwana, ki je lahko pokavsal skvo, sicer so te zasmehovali in si postal milo.

KILL THE JAP
BUY
5 BALLS
1¢

Japonceljna si moral počiti, preden ti je v grlo spustil mae geri s katano.

Na teh dveh osnovah so skozi leta zaradi silne priljubljenosti ustvarili mnoge igre. V glavnem so se bavile z lovom na živali (Shoot the Bear, Chicken Sam, Coon Hunt – primer slednjega iz 1954. si lahko ogledaš na YouTube, če vpišeš 'Seeburg Coon Hunt arcade game'), obravnavale pa so tudi aktualne dogodke. Kot imamo danes mnoge špile, v katerem luknjamo nemile teroriste, so leta 1942 izdelali avtomat Kill the Jap, v katerem si meril na velikozobe figurice grdih Japončkov. A jebi ga, ZDA so bile v vojni in množice je bilo treba pripraviti do krvoločnosti, do obravnavanja sovražnika kot stvari, ne kot človeka. Če pri tem ne vidiš vzporednic z današnjimi igrami za računalnike in konzole v slogu Soldier of Fortune, si glup.

John Wayne bi bil ponosen

Tovrstne pokalice so našle pot v domove, kakor hitro se je ponudila priložnost, da splezajo iz velikih lesenih & kovinskih ohišij. Prvo domačo konzolo, magnavox odyssey, ki so jo v Ameriki splovili jeseni leta 1972, v Evropi pa 1974., je privzeto sicer spremljal primitiven joypad. A kmalu je bilo moč dokupiti prvo elektronsko puško, imenovano shooting gallery, ki si jo uporabil v štirih priloženih igricah. Zadeva je bila zelo življenjska, do te mere, da jo je bilo treba po vsakem strelu repetirati.

Se spomnim, ko smo kot mulci v strelskem krožku polnili papirnate tarče s pločevinastimi izstrelki. Tedaj se nismo zavedali, da so na drugem koncu sveta postopek že digitalizirali.

Po Strelski galeriji je vladalo zatišje, najbrž zato, ker se onegaj prodajno ni izkazal. Krive so bile govorice, da deluje samo z Magnavoxovimi televizorji, in čeprav so bile neresnične, so naredile veliko škode. Potem pa Nintendo leta 1984 butne na trg s plastično pištolo zapper, namenjeno vseprisotni konzolici NES. (Slednjo opisuje članek Saga o plastiki in dlakah v J149, id na stranki 2128). Za podjetje, ki se je ponašalo z družinsko politiko, je bila to nenavadna poteza, ki so jo kasneje skušali omiliti tako, da so sprva realistično obarvani zapper premalali oranžno. A denar ne smrdi in zapper se je prijel, zlasti ker ga je podpiralo blizu dvajset iger.

Konzolaška konkurenca seveda ni zaostajala in snežena kepa se je začela valiti. Sega je za master system uvedla rešetalo light phaser, Atari je svojemu računalu XE pridružil XG-1, potem je Nintendo NESovemu nasledniku SNESu pripel bazukaški super scope, Sega pa mega drivu tradicionalno pištolarski lock-on ... Tako krepelce z nazivom magnum light phaser sta dobila celo spectrum in C64; leta 1987 ga je v ironičnem zasuku usode vkup dal nihče drug kot Amstrad. Tudi dreamcast je v devetdesetih fasal plastično orožje, in sicer so Japončki naredili osem modelov, dočim je za playstation poskrbel Namco z gunconom 1 za PS1 in gunconom 2 za PS2.

Nintendo
Zapper

(Prvi) zapper je bil izdelek podjetja, ki se je kasneje proslavilo s tem, da je iz Mortal Kombata za super nintendo izrezalo kri, ker se je balo za družinski imidž svojih konzol. Definicija licemerstva.

Vikendaški bojevnik je najhujši, ko vklopi SNES in prek super scopa naveže stik s kavčnim krompirjem ter pijanduro iz zelene bratovščine. Fajr in d hol!

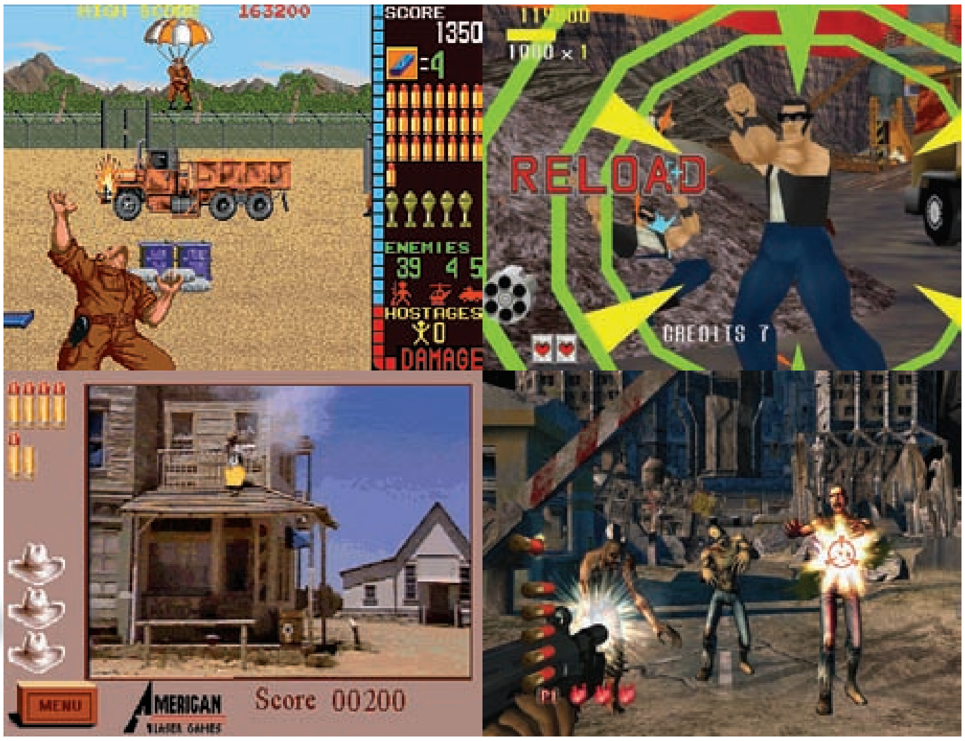
Vsa ta plastik-fantastik roba za domače svinčeno udejstvovanje deluje po podobnem principu. Čeprav se ji s tujko reče 'light gun', se pravi svetlobna pištola, žarkov ne oddaja, temveč jih sprejema. Občutljiva dioda v cevi lovi svetlobo s televizijskega zaslona glede na njegovo osveževalno frekvenco, konzola pa preračunava, kam je orožje usmerjeno in ali si ob strelu zadel cilj. Načinov tega preverjanja je kar nekaj, vsem pa je skupno, da temeljijo na tem, kako sliko riše katodna cev. Ta na ekran najprej vrže lihe in potem sode vrstice celotne podobe, kar pri določeni frekvenci (običajno 50 ali 60 Hz) počne tako hitro, da naši možgani dobijo vtis stalne slike. Ker projekcijski, LCD- in plazemski televizorji osvežujejo vso sliko iznenada, so te stare svetlobne pištole na modernih tevejih neuporabne. Toliko da veš, če imaš elcede, plazmo ali projekcijski teve in se odpravljaš na Ebay v retro light gun šoping. Zraven kupi še en Gorenjev televizor iz osemdesetih in ga daj materi namesto glave.

Kljub popularnosti pa konzolne strelske zadevice niso botrovale klasičnim špilom, ki bi jih pomnili še danes. Zlasti ne v dušah slovenske igrarske publike, ki je usmerjena v peceje. Ti niso bili deležni praktično nobene take pištolice, saj so itak imeli miško. Če se spomnite iger podjetja American Laser Games, ki so strašile sredi devetdesetih, na primer Mad Dog McCree, Crime Patrol in Space Pirates, je to najverjetneje zato, ker so namesto običajne grafike uporabljale resnične posnetke. Full-motion video, kot se je temu reklo, je bil tedaj enak sveti gral industrije kot danes odprti svetovi. FMV, bejbi. Prihodnost je naša. Ampak špili so bili povečini drek. Streljanke na tračnicah s poligonsko predstavitvijo, ki so našle pot na računalnike, kot sta bili Virtua Cop in The House of the Dead, pa so pušile, ker je bila rulja navajena svobode premikanja. Jasno, hakeljc je bil v oprijemljivem orožju – kakor hitro si sovragom tretje nosnice vrtal s podganico, je bil občutek neprimerno slabši in špil je izpadel dosti bednejši.

GAMEGUN
AMERICAN LASER GAMES
SEGA CD

FMV-igre podjetja American Laser Games so v izvedenki za sego CD spremljali plastični revolverji. Pcjaši nismo o tem vedeli nič.

Zato so imele tračnične dumačine največji učinek na avtomatih. Konzolne so bile uspešne, vendar izvirni izdelki od tam niso dali opazne zapuščine, medtem ko so računala tako ali tako prejemala same predelave. Stroji v igralnicah pa so se topotajoče razvili v spektakularne naprave z gromozanskimi zasloni ter umetelnimi orožji, ki so z drobovjem povezana bodisi z žico, bodisi so nanj pritrjene na gibljivem sklepu. (Brez repa niso, ker bi



Operation Wolf (zgoraj levo) je klasika z avtomatov, kjer ga je spremljalo kovinsko orožje na vrtljivem sklepu. V primerjavi z njim so bili špili tipa Mad Dog McCree (spodaj levo) smešni. Večini najbolj znani tračnični streljanki pa sta Segini The House of the Dead (desno spodaj) in Virtua Cop (desno zgoraj).

● **Aliens: Extermination (2006) je sodoben railshooterski avtomat. Špil temelji na drugem delu trilogije, na tebi pa je, da narediš zobatcem nove popke in obriješ Ripley tudi spodaj. Deluxe edicije z britvico na cevi še ni.**

jih tatovi odnesli v 0,7 sekunde.) Od slednjih sta najbolj znana Operation Wolf in Terminator 2, ki uporabljata kovinske strojnice, tresoče, da ti odpade zapestje. Ne glede na sorto avtomati dajo najboljšo tovrstno izkušnjo in ni naključje, da malodane vse prodornejše ter znane nažigačine na tračnicah izvirajo od tam.

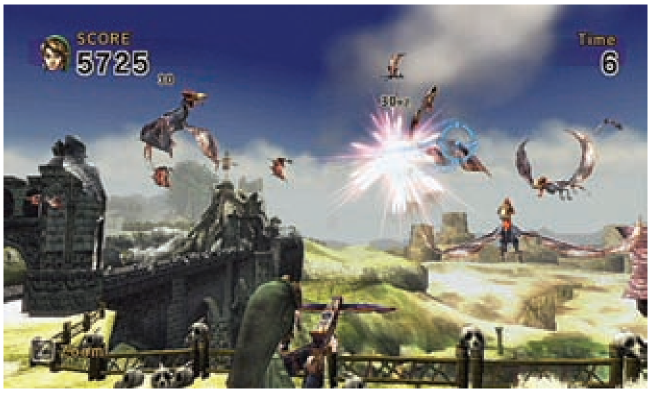
Wii zapper

Čeprav so pucačine na tračnicah po razmahu običajnih streljank doživele velik padec, niso čisto izginile. Nasprotno, kljub temu, da niso posebej v modi, ravno te mesece migajo posebej živahno. Za to je v dobršni meri zaslužen Nintendo, čigar wii je zanje idealna platforma. Razvoj iger zaradi ne prav naprednega hardvera ni drag, kupci wiija imajo itak radi nezapletene špile, medtem ko je igrator, se pravi naveza daljinca in nunčaka, sam po sebi idealen. Primeš, usmeriš v televizor, pritisneš. Še gumb B je skoraj kot petelin, hehe. Ker wii za določanje položaja merka na zaslonu itak uporablja paličico s tipali, ni problemov ne s starimi, ne z novimi televizorji.

Toda veliki N je storil še korak naprej in velel kitajskim tovarnarjem, naj ulijejo posteljico za daljinec ter nunčak, nenaključno imenovano wii zapper. To je kot puška oblikovano ležišče, v katerega spredaj vstaviš wiiljinca ter zadaj nunčak, spelješ kable po kanalčkih in navezo tako spremeniš v pušketino deluks. Vse skupaj prisloniš k rami, držiš ob boku kot gangster tommy gun ali kakor ti že paše, samo da je usmerjeno proti ekranu. Spredaj je ročica s petelinom, ki pritiska spodnji knof na daljincu, medtem ko zadaj grabiš za držalo, nad katerim je nunčak. Tako so ti na voljo vsi gumbi z obeh kontrolerčkov, zvočniček ni pokrit, dočim analogna gobica sede pod palec zadnje roke. Tipala nagibanja kajpak delujejo, se pravi, da lahko za polnjenje orožja z vsem zapperjem suneš navzgor (odvisno od igre) in gib bo prepoznan. Uspeha iz osemdesetih wii zapper ne bo ponovil in navsezadnje je 30 evrov zasoljena cena za nekaj, kar samo po sebi ni naprava, temveč le nastavek zanjo. Sem prepričan, da Nintendo za izdelavo odšteje toliko kot za eno kokto. Prav tako kakovost ni vrhunska: plastika je sicer gladka in trdna, vendar cenena na otip, medtem ko bi lahko držalo ovili v gumo. In naposled zapperja v bistvu ne potrebuješ, saj ni in ne bo špila, ki bi ga izrecno zahteval. Ista pašta je, če roki moliš v luft in imaš v vsaki dlani svoje drezalo. Komu bo prislanjanje vsega zapperja k ramenu celo bolj neudobno ali nepraktično od posamičnega držanja.

Wii
LINK'S CROSSBOW TRAINING
12+
PAL Nintendo
Wii
resident evil
THE UMBRELLA CHRONICLES
M
CAPCOM
Wii
GHOST SQUAD
16+
SEGA
PAL Nintendo

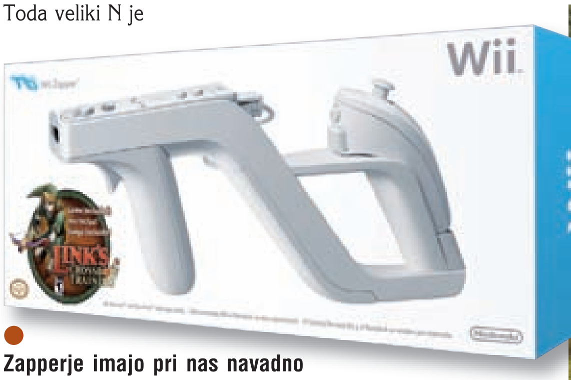
● **Wii je idealna novodobna platforma za tračniščine tudi zato, ker ne potrebuje dodatne hardverske opreme. Dobro, lahko dokupiš wii zapper za filing, ampak čisto dobro gre tudi brez njega.**



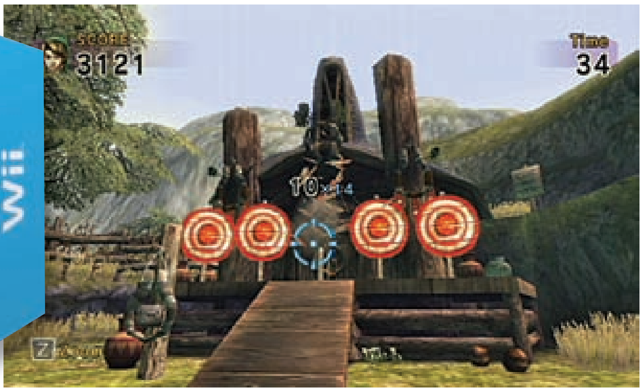
● **Prizor je iz Link's Crossbow Traininga, čisto simpatičnega špiliča, ki ga dobiš poleg wii zapperja. Pač streljaš in delaš rekorde.**

A po drugi strani je res, da posteljica za pinjau omogoči natančnejše merjenje in izboljša vzdušje, kar je navsezadnje poanta cele zgodovine takih naprav. Zraven dobiš simpatično igr(ic)o Link's Crossbow Training, ki ponudi nekaj dni zabave ob pokanju balonov in okostnjakov v vlogi najbolj znanega zelenega dečka. Linka iz Zeld nadzoruješ iz tretje perspektive s preklopom v prvo, pri čemer nisi vedno priklenjen na tračnice, smisel pa je kajpak nabiranje točk. Crossbow Training pa ni edini špil, ki podpira zapper, saj je nabor že kar pisan. Požegnata ga na desni strani opisana Resident Evil: The Umbrella Chronicles in Ghost Squad, ločeno nastavitev zanj ima akcijski modus v Medal of Honor: Heroes 2, pride The House of the Dead 2 &3 ...

Čeprav se bo na dolgi rok z wii zapperjem skoraj gotovo zgodilo to, kar se je z vso tako konzolastično periferijo, torej romanje v omaro zaradi manka novih špilov, je v tem trenutku zanimiv ter vzdušen dodatek, če imaš odveč trideset bruseljčanov in se kaniš bolj udejstvovati v obujenem žanru. The Umbrella Chronicles in Ghost Squad sta za to solidna razloga.



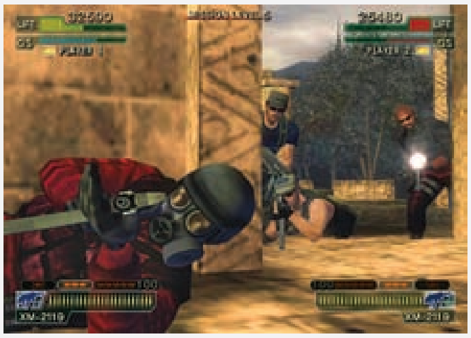
● **Zapperje imajo pri nas navadno v tistih trgovinah Mueller, kjer so opremljeni tudi z ostalo nintendovsko robo (recimo oni v ljubljanskem BTCju). Cena je evropska, 30 evrov. Big Bangi zanj še niso slišali, lahko pa, da se je vmes kaj premaknilo. Težite jim!**



● **Med opravila v Link's Crossbow Trainingu sodi tudi šicanje tarč. Ker igramo fantazijskega dečka, v rokah seveda ne držimo Gromovitega Krepela Smerti, temveč samostrel. Ki pa je lahko ravno tako neprijeten.**

Ghost Squad

Za razliko od The Umbrella Chronicles, ki je nastala posebej za wii, je Segin Ghost Squad predelava z avtomata. In to se mu pozna, saj je staromoden do obisti. Ne pozna ne zgodbovnih sladkorčkov, ne wiijevskih samosvojosti, ne skrivanja v slogu Time Crisis. V vlogi člana ultra posebnih enot pač pokaš teroriste in skušaš ne zadeti talcev. Risankasta dreamcastovska grafika ni baš napredna, ampak poka pa orenk in vse leti v luft. Kot gre od konverzije avtomata pričakovati, je zadeva načeloma kratka, saj vsebuje le tri nivoje, od katerih vsak traja nekje med deset in petnajst minut. Za razgibanje je vdelanih par QTEjev, kjer je treba prav pomeriti in v ustreznem trenutku pritisniti strel, in nekaj cepitev poti. Prav tako sta tu dva ducata orožij, ki jih sproti odklepaš, tako kot odkrivaš zmerom višje težavnosti, ki jih ni tri ali pet, ampak kot šestnajst. Še ena posebnost je podpora kar štirim igralcem, čeprav sta dva glede na vse dogajanje na ekranu čez in čez zadosti.

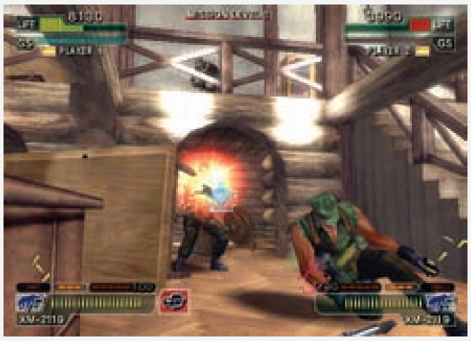


● **Teroristično-najemniških grdavžev mrgoli in kar dobro se grudijo, čeprav brez posebne krvavosti.**

Hec Ghost Squada je v tem, da kot v igralnici sipaš v, em, wii zmeraj nove, em, žetone in se trudiš nabrati čim več točk, nakar rezultat na spletnih lestvicah primerjaš s svetom. Fani stare šole bodo očarani, zlasti ker bodo cenili dobro sestavljene valove (zmeraj enako gibajočih se) nasprotnikov in spodobno raven adrenalina. A naposled je izkušnja le preveč omejena, da bi povsem upravičila evropsko polnocenovno nalepko. V Združenih državah je špil kajpak na prodaj za polovičen strošek. Ustavna pravica do lastništva strelnega orožja, pa to.

70 *Sneti* ***reši talce, ki ga nato tožijo, ker so si porezali mezinčke. Bjočez.***

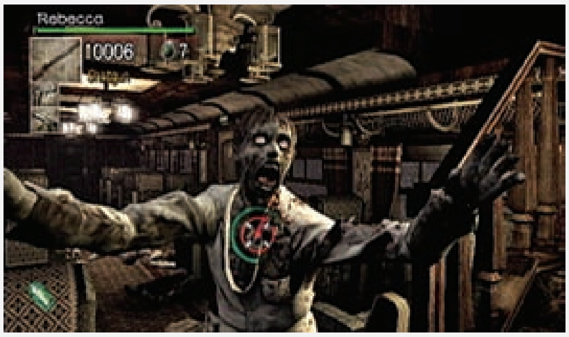
wii **Sega**



● **Največji hec je, da si v vlogi vojacljev, ki kao ne puščajo sledi. Razen totalno razsutih brunaric!**

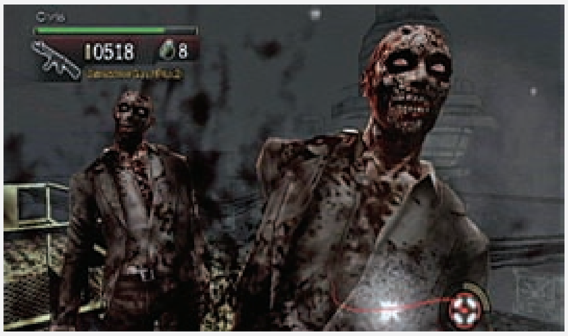
The Umbrella Chronicles

The Umbrella Chronicles, novi Resident Evil, je dober prikaz tega, kaj se zgodi, ko uveljavljen založnik ustvari tračnično streljanko, ki se zgleduje po tradiciji, vendar ne temelji na avtomatu. Konverzije s slednjih so tipično omejene in vpete v enake sheme, ki se zanašajo na elemente, vlite v beton: vstavljanje žetona, streljanje, nabiranje točk. Zgodbovnih podlag v igralnicah ni, saj mora biti akcija neprestana, prav tako manjka nenavadnosti ali izvirnosti. Chronicles ponudi tako ravno toliko drugačno, konzoli prilagojeno izkušnjo, da izpade sveže. Hkrati pa v omaro varno pospravi slabe spomine na še en tračnični odvrtek Resident Evila, Gun Survivor.



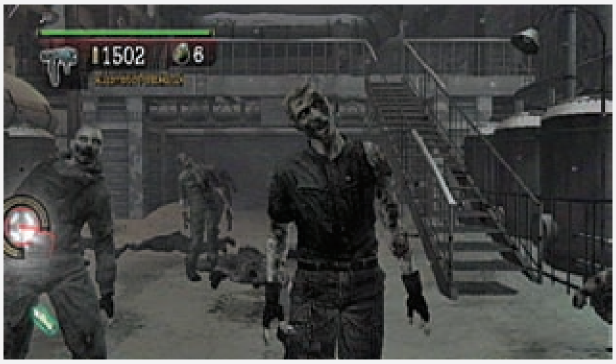
● **"Ta star, a imaš res že Super Smash Bros?! Dej takoj sem!"**

Osnova je pričakovana: v vlogi enega od likov iz serije RE se znajdemo pred ustreznimi sovražniki, predvsem zombaklji, ki se jim pridružijo psi, mesojede rastline, krokarji in druga mutirana nesnaga. Bodisi z normalnim držanjem wiiljinca ter nunčaka, bodisi z zapperjem merimo in streljamo iz številnih orožij, od pištole prek šrotarice do bazuke, ter mahamo z nožem. Premikanje je samodejno, vendar se z gobico na nunčaku za spoznanje oziramo okrog, kar pripomore k ranemu zaznavanju sovragov in zbiranju nagradnih predmetov, ki znajo tičati v kakem kotu. Ti segajo od konkretnih bonusov, kot so spreji in rastline za obnavljanje zdravja, do skrivnosti, ki na koncu stopnje dajo višjo oceno in pomagajo pri odklepanju dodatnih nivojev.



● **Ko uletiš v kolonijo bivših misic, ki so šle na tvegano lepotno operacijo, postane vse skupaj kar malce bizarno.**

Akcije je zvrhan koš. Igra ne štedi ne s številom, ne z nevarnostjo sovražnikov, ne s šefi, ki so delno povzeti iz REjev, vendar osveženi. Sicer so redki capini, ki hitro navalijo nate, tako da imaš ponavadi dovolj časa za merjenje. Vendar je bistvo, tako kot zmeraj v seriji, nadzor množice – crowd control. Če trupel, ki se majejo proti tebi, ne popokaš do časa (najučinkovitejši so streli v glavo, kjer je navadno najbolj ranljiva točka), tvegaš, da bodo v neposredni bližini požrli steroid in se urno pognali nadte. Vmes pa je Capcom zadegal še pritiskanje gumbov po šabloni oziroma tresenje wiimota (se pravi quick time evente) in omejil municijo, da ne moreš kar rešetati povprek. Igra zato ni lahka, zlasti ne na višjih težavnostih in če loviš visoko oceno. Takisto ni kratka, kot se godi v mnogih predstavnicah tega žanra, saj se pot na dosti mestih razcepi, medtem ko se scenarijev kar nabere. Odkrivaš jih sproti in te popeljejo na vnovičen obisk Resident Evilov 0, 1 in 3 (dvojka je spravljena v stranski vsebini slednjega), čemur se pridruži še sveže četrto poglavje. Poznavalci serije bodo vedeli vse o tem, kaj se bo zgodilo, a le največji friki ne bodo izvedeli česa novega iz razlag, ki obravnavajo franšizo. Škoda pa, da nista prisotna štirica in Code Veronica. Niti izvedba ni za odmet, saj wiijevsko grobe teksture omilita igranje v 480p in prirojena podpora širokemu zaslonu.



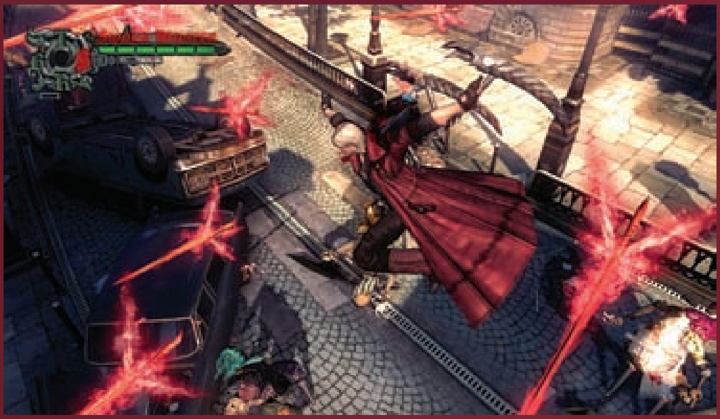
● **Streljanje v ledvičke ni učinkovito. Vsekakor merite v glave.**

V svojem golem bistvu The Umbrella Chronicles ne pomeni prelomnice v zvrsti. Drži, bonbončkov je dosti, od štorije do nelinearnosti, toda sovražniki še vedno uletavajo v betoniranih formacijah, ki se jih pač napiflaš na pamet. Takisto se urežeš ob nezglajene robove, od dolgih mahanj z nožem prek rahlo nerodnega polnenja orožja do nekaj ne ravno posrečenih valov nasprotnikov, ki izpadejo bolj tečni kot izzivalni, in ranljivih točk, ki jih je mestoma nerazumljivo težko preluknjati. A po drugi strani je igra kot celota zelo solidna in za svoj denar nudi dosti, med drugim nadgrajevanje orožij. Zlasti kul je, če zvišaš težavnost in uvedeš soigralca z drugim setom daljinca ter nunčaka (ali zapperjem). V tem modusu, koder je moč preigrati celotno vsebino, si partnerja delita energijo, zaradi česar je trud toliko bolj moštven.

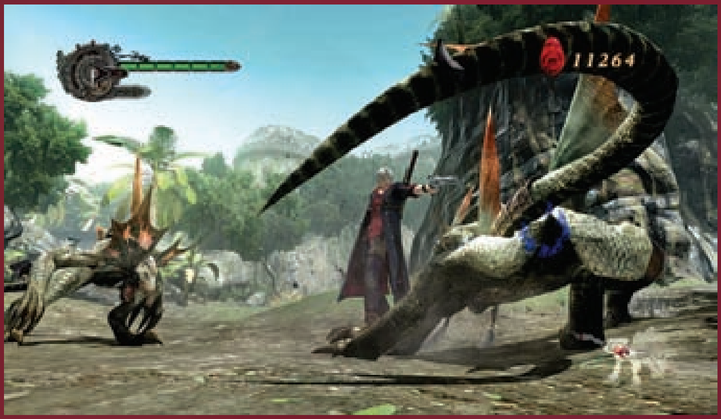
79 *Sneti* ***se sprašuje, kdaj bo v Raccoon Cityju srečal zombirakuna.***

wii **Capcom**

Devil May Cry 4



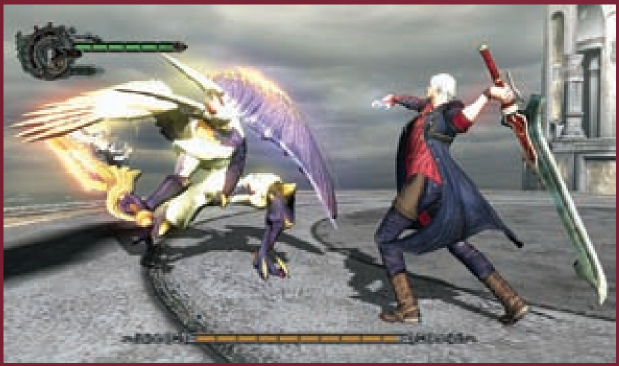
Verzija za PC izide koncem meseca. Glede na to, da so jo razvijali vzporedno z tole za XB360, ne bi smela biti nič drugačna.



Navdušenski forumi že kipijo od taktik in nasvetov za čim več točk. DMC4 dokazuje, da je score attack kljub starosti še vedno živ.

Po končanju četrtega dela znane Capcomove serije hodi-naprej sekljačin te prevevajo vseh sort občutki, ki niso docela pozitivni. Okušaš denimo grenkobo zaradi delne lenobe ustvarjalcev in bolečino ob razsutih pričakovanjih, da bo štirica prelomna. Obenem pa ni moč prezreti vnesenosti nad izvedbo, nasmeška ob spominu na animejsko štorijo, spoštovanja izrednega borilnega sistema in odločenosti, da boš igro zaobvladal na višjem nivoju. Če nisi navdušen, je to predvsem zato, ker ne razumeš, da DMC4 ni revolucija, temveč zložna, izpiljena evolucija nečesa bleščečega.

Težko je ostati ravnodušen že ob butajoči predstavitvi. Tudi v next-gen izvedenki sicer strmimo v suhoparna ozadja brez bistvenih interaktivnosti. A po drugi strani višja ločljivost in množtvo čudovitih učinkov naredita velik spektakel, primeren močnejšemu hardveru, od resnično veličastnega gradu do eksplozivnih šefovskih spopadov. Svoje doprinesejo nadmočne animacije, ki že uvodoma naznanijo, da bo to najbolj udaren in zgodbovno podprt del niza. O štoriji ne bodo pisali v Sobotni prilogi, toda v pripoved o norem starcu, ki odpre demonska vrata, da bi postal rešitelj sveta, sta z veliko žlico namešani odbitost ter resnobnost. Prvo z neukrotljivo samozavestjo, picami in nadjoškato spremljevalko predstavlja stari znanec Dante, belolasi demonski človek (hm, človeški demon?). A njegovo namenoma pretirano zajebantskost, ob kateri smo se zabavali v DMC3, dopolnjuje mrkost novega protagonista. Nero je na prvi pogled sličen Danteju, po duši pa se ne bi mogla bolj ločiti. Štirica na ta način še bolj kombinira resnost s smehom, s čimer ultimativno počasti svoj edinstveni animejski šarm.



Inačica za PS3 se namesti na trdi disk, kar traja 25 minut. Toda nalagalni časi so le za kako sekundo krajši kot na xboxu.

Nero je hkrati točka, kjer se najbolj vidi želja po svežini v seriji. Njegov meč pozna tri stopnje jačanja udarcev, za podporo pa ima revolver, a bolj kot nanj se opira na demonsko roko. Ta Nerovo bojevanje jasno loči od Dantejevega, saj sovražnike z njo povleče k sebi in jih treska ob tla, odgovorna pa je tudi za mega specialke. Razliko najbolj občutiš, ko v zadnji tretjini igre, ki z dvajsetimi misijami traja prav toliko ur, opustiš Nera in prevzameš Danteja. Razen, seveda, če si drkalec knofov, ki mu dol visi za detajle čudovitega tepežkarskega sistema, temelječega na združevanju številnih potez v čim bolj imenitne kombinacije. Za take pikzmigarje prej v DMCjih ni bilo prostora, a nepopustljiva pravomoškost iz trojke je zgodovina, saj je štirica prijazna do neizkušenih in onih, ki nimajo časa ali volje, da bi se posvečali borilni globini na nivoju resnih pretepačin. Ne le, da na začetku ponudi srednje težaven in preprost modus, temveč omogoča tvorjenje zapletenih verig z drkanjem enega gumba in prilagaja zahtevnost šefov, če imaš z njimi težave.

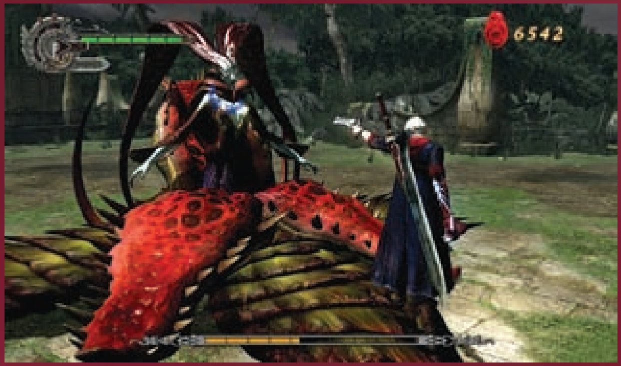
Idila, torej? Ne čisto, bolj 86-odstotna. Platformski elementi so recimo dodani precej na silo in uganke so kvečjemu solidne. Izkušenca bo zmotilo, da mora preigrati vso igro na relativno nizki zahtevnosti, če hoče odkleniti višjo težavnost, in potem to storiti enako za vsako naslednjo. Takisto mu ne bo vseeno, da mu bo igra na lastno pest znižala težavnost in oceno, če ne bo šefa demoliral iz prve. Začetniki pa bodo zgroženi nad par hudobno postavljenimi nadaljevalnimi točkami. Vsakogar bo motila kamera, ki se zna postavljati tako okorno kot vremenarji na TV Slovenija, medtem ko bodo znalci opazili reciklažo glede na predhodne dele tako pri običajnih sovragih kot pri šefih. Isto velja za Dantejeve stile, ki so vzeti iz Awakeninga, in večino orožij. Vendar to ne seže do kolen drugi ekološki potezi: v zadnji tretjini se kot Dante vrneš po vsej poti, ki si jo prej od mestnih ulic prek zapuščenega gradu in snežnih planjav do džungelskega zelenila opravil kot Nero (s tem, da je lažja kot prejšnja!), ter se spopadeš z vsemi šefi. Nakar jih SPET fašeš v glavo.

A vendar igra dostavi, kar se je dostaviti namenila, saj se sicer upravičene kritike pretežno utopijo v mamojebni energiji. Ta je posledica butajoče izvedbe, zanimive štorije, Dantejevih humornih izpadov, razgibanih nivojev in dobro načrtovanih spopadov, kjer spoštuješ malodane vsakega capina … predvsem pa mlatenja, ki je v isti sapi dostopno ter globoko in naredi zabaven praktično vsak boj. Celo vračanje je žur vsled borilske dodelanosti & raznolikosti. Zato je Devil May Cry 4 igra, ki traja mesece, saj na mojstrovanje po zaključku, ki se kosa s slaboritnostjo Boga vojne, čakajo arena Blood Palace in višje težavnosti. Te subtilno spremenijo pristope, dočim je moč rezultate na internetnih lestvicah primerjati s svetom. Ne, DMC4 res ni korak naprej, bolj je podoben radostnemu skoku na mestu. Ampak to takemu s premetom nazaj. In z vrtnico med zobmi.

86

***Sneti** z veseljem nagradi triletno delo enega bolj požrtvovalnih moštev.*

xbox 360 / PS3 / PC — **Capcom**



Nekdo, ki je igral prejšnje DMCje, magari le trojko, bo poznal marsikak vzorec, saj gre dostikrat za nadgrajene stare pošastke. Je pa res, da je med njimi vseeno občutiti dosti svežine in da so šefi urnebesno bombastični. Biti preveč kritičen ni upravičeno.

Zack & Wiki:

Quest for Barbaros' Treasure

Čeprav sta wii in DS zelo pripravna za pustolovščine, ki zahtevajo kazanje in klikanje, so k njima doslej zašle le redke. DS je denimo dobil Ankh in Runaway 2, wii pa prvo od Agat. Vendar so to dokaj težko dostopni naslovi in za nameček vsi predelave z računala. Gusarčka Zack & Wiki sta tako prva pustolovska junaka, spočeta nalašč za wii. Nastopata v domiselni in ambiciozni igri, kjer sta na lovu za zakladom, do katerega vodi sestavljanje okostja legendarnega pirata Barbarose.

Njegove kosti so raztresene širom dežele in skupaj jih je blizu dvajset, kar da prav toliko stopenj. Osrednjih svetov je pet in te skozi sočno zeleno džunglo popeljejo do lave, ledu in ukletega gradu. Vmes sta še povezovalna nivoja, kjer enkrat tacaš po zračni in drugič po pravi ladji. Vsaka soba skriva skrinjo s kosom skeleta, do katere je treba priti. Pobič Zack v barvitem trirazsežnem svetu sledi zvezdici, ki jo vodiš z daljincem, in se ukvarja s poklikanimi vročimi točkami. Wiki je njegova zlata opička, s katero mulec spreminja pošastke v uporabne predmete. Kačon recimo postane prijemalka, pajek lopar, netopir dežnik, sovražni gusarčki pa kipci, uporabni za aktivacijo stikal in podobnega. Poleg tega živega inventarja je v vsaki sobani manjše število predmetov, ki segajo od ročic prek čelad za nošenje vode in ribiških palic do metel ter uspavalnih gob. Zack lahko naenkrat nosi le eno reč, z ustreznimi gibi daljinca pa nato žaga, igra tenis, se mečuje, vleče vrv, pometa, obrača ključe in mnogo drugega. Škoda, da natančnost in intuitivnost nadzora pogosto zatajita, tako da je mahanje okornejše in manj uživantsko kot denimo v WarioWaru.

Glede predstavitve igri nimam česa očitati, saj je zloščena, da kar slepi. Na rit te vržejo že briljantna risankasta podoba, ki spomni na Wind Wakerja, obilje luštnih vmesnih animacij in dražestna glasba. Ampak za to luštkano podobo se skrivajo ostri zobje nečesa staromodnega in neodpustljivega. Za predjed se je moč zlahka zaplezati do te mere, da nivo sploh ni več rešljiv, pri čemer se igri ne zdi vredno, da na to opozori. Nadalje je treba vedeti, da Zack & Wiki ubira pota starih Sierrinih avantur v slogu King's Questa, kjer je bilo umiranje tako običajno kot mozolji na pubertetnikovem frisu. A oboje še ne bi bilo tako kritično, če ne bi bilo združeno z nečim ultimativno smrtonosnim: nezmožnostjo shranjevanja med prebijanjem skozi sobe. Če se zafrkneš, se sicer lahko rešiš z vnaprej nabavljenimi kuponi, toda zaradi vrtoglave rasti cen je prašiček kmalu prazen in moraš na stopnjo od začetka. Ker se te kasneje občutno povečajo in zapletejo, je ponavljanje zelo mučno. Za nameček te špil rad pritlehno zatolče na koncu nekaterih stopenj. Ko si že čestitaš, da si se prebil mimo ugank, se znajdeš v prostem padu ali v vidnem polju ogromne zmajevke. Brez bliskovitega pravilnega odziva je po tebi, kot bi mignil, in ves trud gre v nič. Včasih je nevarne situacije mogoče predvideti, a ne zmeraj. Poskusi in napake s ponavljanjem si zato odrežejo občuten kos osnovnih dvajsetih ur, kolikor igra traja, in v kasnejšem iskanju dragotin ni nič bolje. Ne rečem, številne puzle so krasne, prizorišča se ne ponavljajo in občutek svežine je vseskozi prisoten. Poleg tega lahko pred televizor sede več ljudi, ki z daljinci čečkajo po zaslonu in pomagajo glavnemu igralcu. Ampak ali je bilo res tako težko poskrbeti za shranjevalne točke oziroma vsaj omiliti pogoje za nabavo rešilnih kuponov? Skoraj vsak navdušen vzklik nekod drugje plačaš z nemočnim škripanjem z zobmi, kar vsekakor ni kul.

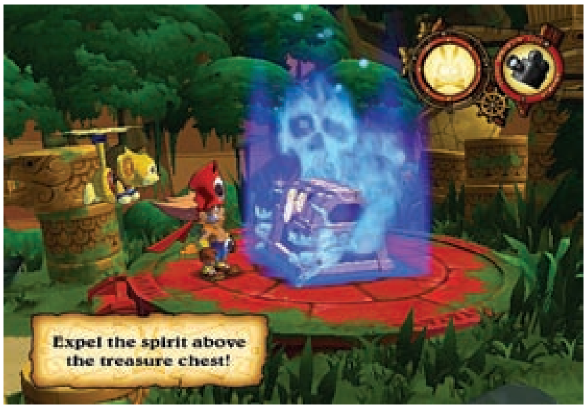
Tistim, ki so po duši namesto terminatorskih puzlatorjev zvedavi pustolovci, se zna fržmagati tudi, kako malo ti Zack & Wiki razveže roke pri preizkušanju kombinacij, raziskovanju in šlatanju. Špil sicer vsebuje prgišče ugank, ki so rešljive na več načinov, recimo lomljenje ledenega oklepa okrog skrinje. Vendar je levji delež nalog enoumnih, ujetih v tog niz zahtevanih zaporedij.

Ob vsem tem mi je prišla na misel še ena podobno zapravljena priložnost, namreč Billy Hatcher and the Giant Egg (J156, 69; id 3077 na stranki). Tam je šlo za ploščado, a so jo enako kot Zacka zašuštrali s preveč privito težavnostjo. Občutki so celo tako podobni, da bi lahko Zacku poleg ocene prilimala identične pluse in minuse, kot sem jih pred slabima dvema letoma Billyju. Predstavljajte si ju kot neskončno luštkana plišasta medvedka, ki se jima vsako noč zmeša in te napadeta kot stekla psa. Z nečim tako gremlinovskim že ne bi spala. Pa vi?

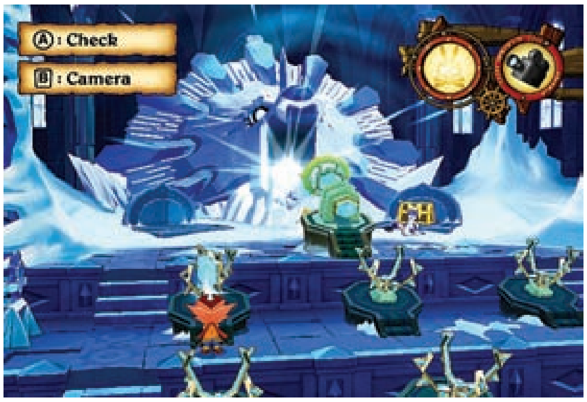
69

***Navi** tolikokrat požrejo in speštajo, da spravi zavarovalnico na kant.*

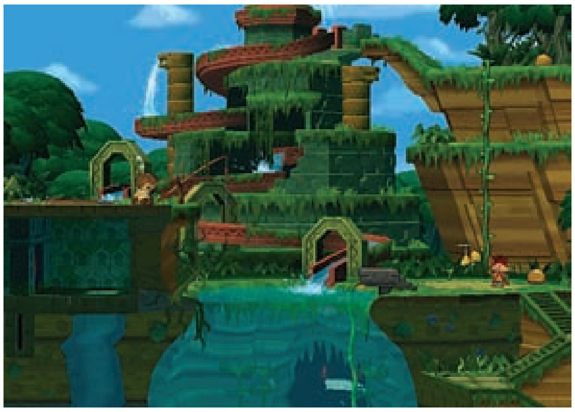
wii **Capcom**



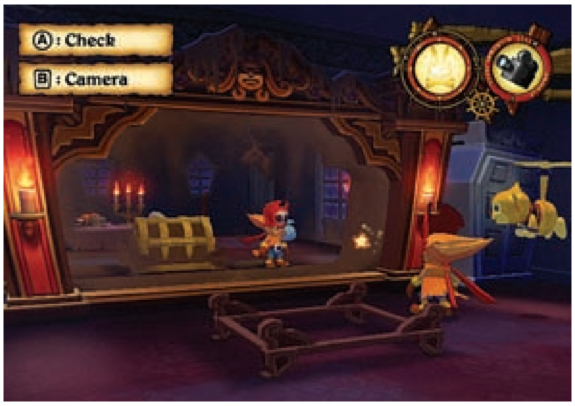
● Preden lahko iz skrinje izvlečeš zveličavno dragotino, moraš odgnati čuvarskega strahca. Tu spet priskoči na pomoč Wiki, ki se s stresanjem daljinca spremeni v doneč zvonec.



● Vsak svet zaokroži šefovska soba, ki je tu spreminjajoča se uganka z ogledali. Eno od prijaznejših ledenih stopenj so predelali tudi v flashevski demo, dostopen na uradni spletni strani.

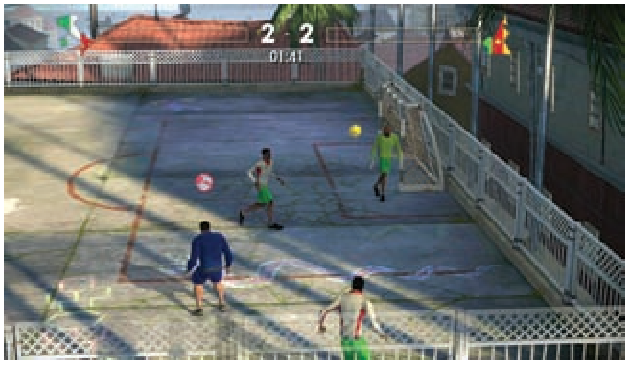


● Oddaljen pogled je zelo uporaben za načrtovanje pohoda po nivoju. Če si vseeno izgubljen, lahko izkoristiš kupon za namig. Tudi slednje pestita draginja in vprašljiva uporabnost.



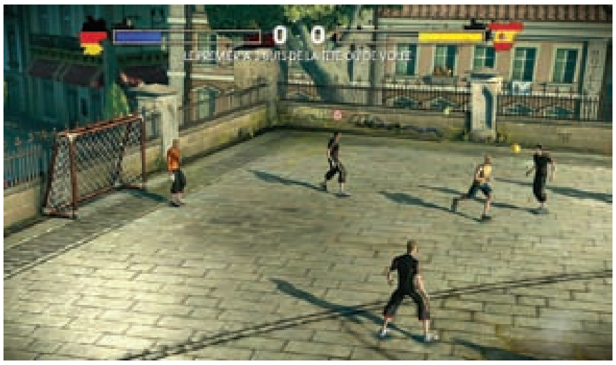
● Če Zacka pustiš pri miru, bo vase začel mašiti čokoladke. Drugače pa pobalin, tako kot ostali liki, posebne osebnosti nima.

FIFA Street 3



Licenca je uradna in okoli se svaljkajo Rooney, Del Piero in kompanija. Toda vseh ni, nabor reprezentanc pa je žalostno okrnjen.

Saj je res, da se včasih nad Electronic Arts usajamo brez potrebe. Nuoo, božčki so! A ko igraš nekaj tako zoprnega in nategunskega, kot je FIFA Street 3, gre pomilovanje hitro po gobe. Zbode že predstavitev. Saj je lepo videti nekatere interaktivne elemente na ozadjih, kot so vrata kontejnerja, ki zanihajo, ko stečeš po njih, ter prisluhniti simpatični muziki. A vse skupaj je mrtvo in narejeno na prvo žogo, zlasti sunkovita animacija fuzbalerjev, ki v mnoge gibe prehajajo ostro kot lutkice. Edina res svetla točka je karikirani slog teles igralcev, ki izvajajo odbite gibe iz capoeire.



Še enkrat moram okrog ušes umetno pamet, ki je tako robotska, da bi lahko delala twinge v Renaultovi tovarni.

No, privid nasmeha zbledi ob neumnostih. Najprvo je treba vedeti, da so avtorji v igranje vložili natanko nič truda. Še vedno gre seveda za mali fuzbal s peterico fuzbalerjev na vsaki strani. Sodnika ni, outov tudi ne, razen če žoga sfrči čez ograjo, tako da akcija teče neprestano. Zlasti ker je tako enostavna, od strelov, podaj, glavc ter volejev, saj žogobrcarji nezaslišanosti izvajajo kar sami od sebe, do trikov, ki so vprašanje drkanja knofa in/ali gobice. V obrambi imaš dva giba, medtem ko izvajanje fint daje moč za zdaj že klasični gamebreaker – omejen čas, v katerem je laže zadeti. Igranje ni napačno in sistem kar deluje, a glede na prejšnja dela je domala enak. Bistvenih novih potez ni, kaj šele značilnih gibov za nogometaše. V veliki meri so skopirali tudi umetno pamet, katere edina sveža lastnost je, da je še bolj robotska kot prej. Tekmovati z njo je resnično brutalno nezabavno. In za nameček so ohranili dolgočasno strukturo kampanje, ki jo tvori devet neokusno ponavljajočih se skupkov izzivčkov v slogu dosezi največ golov v petih minutah. Da bi vdelali stvarjenje igralca in zgodbo o Brazilčku, ki se prebija iz revščine v faveli, jim ni padlo na pamet.

Pri vsem skupaj je najbolj trapasto, da sistem z energijo za gamebreaker nagrajuje le žokanje knofov za trike. Zaradi tega si malodane prisiljen – zlasti v itak omejenem udejstvovanju po spletu – v to, da manj igraš nogomet in bolj letaš po igrišču, divje žonglirajoč okroglo usnje kot kaka opica. Upoševajoč še, kako naporno je tekmovati z robotskim silicijem in kako folk na netu izkorišča ene in iste poteze, FIFA Street 3 ni le nateg, ampak zoprnija, ob kateri je grgranje vode z dna posodice z WC-krtačko užitek. EA, dolguješ mi ustno vodico.

39 *Sneti v igri, zaradi katere ugrizne v joypad. Res, se pozna.*

xbox 360 / PS3 — Electronic Arts

Battalion Wars 2

Čeprav se 'Battalion Wars' sliši blizu 'Advance Wars', nima dosti skupnega s strateško serijo z drkalic. Tako kot izvirnik za gamecube je BW2 nažigaška akcijada s taktičnimi elementi, ki meri na povprečnega špilavca. Je risankasta, glasna in delno humorna, a nezahtevna do te mere, da se bo izkušen špilavec počutil kot vlakec na tračnicah.

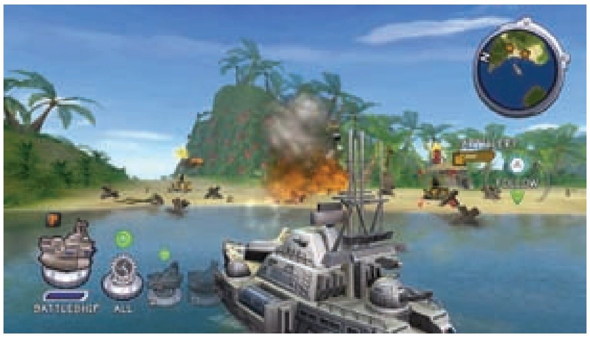
V kampanji, ki znese kakih devet ur in je ovita v hecno štorijico brez dometa, zaporedoma igramo kot poveljniki šestih strani. Izbrano enoto nadzorujemo iz tretje osebe, medtem ko ostalim dajemo enostavne ukaze (sledi, čakaj, napadaj, brani) in preskakujemo med njimi. Odvisno tega, na kaj naletimo, v skladu s sistemom kamen - platno - škarje. Če je capin v tanku, bo pravšnja izbira bazukaš, nad letala se bomo spravili z AA-vozilom, kontroliramo pa tudi frčoplane, ladje ter podmornice. Nadzorna shema je anjfoh in ne povzroča težav, razen pri letečnežih, kjer je treba v učinkovito kontrolo vložiti nekaj truda.

Vse to se morda sliši strateško, a potencial se ne udejanji, saj ni razporejanja po karti, dočim so enote, ki jim ne nadzoruješ, tako butaste, da se ne znajo same niti umakniti. Namerno najučinkovitejši način igranja je tako združitev v armadico, ki se premočrtno vali dalje in dela pinjau. Hja, da se otroci, stari ateji in mamice, ki se želijo poigrati, ne bi ustrašili zapletenosti. S tem načeloma ni nič narobe, toda zato BW2 nima skoraj nobene globine. Ne glede poveljevanja, ne glede streljanja. Ves štos je v izbiri prave enote za namen, kar je večinoma samoumevno, in precej enostavnem pokanju. Namen izdaja tudi sestava kampanje s kratkimi misijami, ki si da dolgo opraviti z učenjem in šele na koncu postreže z malo izziva. Več ga je v multiplayerju za samo dva sodelujoča. Načini so trije: co-op, a le v nekaj izbranih misijah, assault (eden napada bazo, drugi brani) in skirmish (deathmatch). MP obratuje dobro, a žal ne pozna skoraj nobenih nastavitev. Večji minus pa je, da ni nobenega družabništva na enem wiiju.

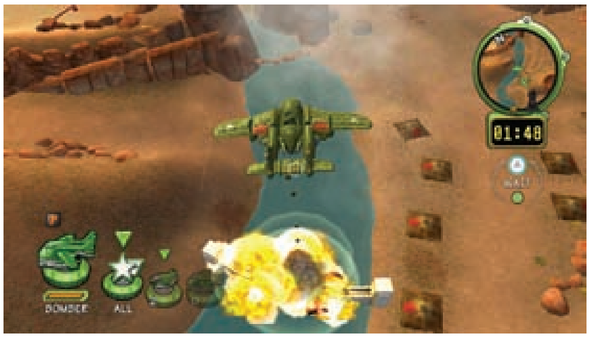
Ne morem reči, da BW2 ni zabavna reč. Razčefuk je diznijevsko spektakularen, misije pa so razgibane, od klasično uničevalskih do izvidniških ter vozniških. A hkrati je igra nezahtevna, plitka in že kar trapasta, s čimer razkriva temno plat wiijeve revolucije. V streženju nedeljskim špilavcem se namreč skriva velika nevarnost podebiljenja naše priljubljene zabave.

67 *Lično risankavo + lužasto plitko = običajna wiijeva igra? Sneti je v skrbeh.*

wii — Nintendo

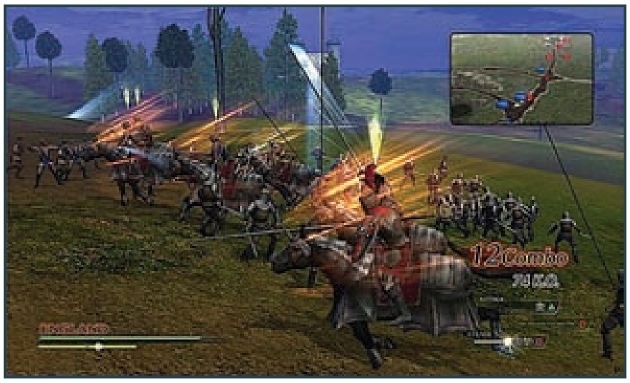


Pravzaprav nudi BW2 eno lepših podob na wiiju.



Letala spuščajo simpatične zajčje bobke. (W)iiiii!

Bladestorm



● **Resnična 'stoletna vojna' med Anglijo in Francijo je trajala od 1337. do 1453., Bladestorm pa nudi fantazijski pogled nanjo.**

Resda ne sodim več med največje ljubitelje Koeijeve serije Dynasty Warriors, a to ne pomeni, da ne razumem, v čem je finta. Na površju gre za enostavno klanje trum sovražnikov, vendar je to podloženo s frpjskim nadgrajevanjem in odločanjem, kje na bojišču boš udaril. No, težava je v tem, da so recept z brez števila nadaljevanj ter odvrtkov znucali do kraja.

Bladestorm: A Hundred Years' War je poskus predrugačenja formule. Zamisel je hvalevredna: nastopiš kot srednjeveški najemnik, ki se znajde v vojni med Anglijo in Francijo. Ta se odvija v Normandiji, kjer sediš v krčmi in sprejemaš naloge za tisto stran, ki ti paše, največkrat glede na to, koliko cekina ti obljubijo. Ko sprejmeš štorijalno nalogo, ki popelje naprej borno zgodbo, ali misijo za bildanje izkušenj, se znajdeš na francoskem podeželju. Dotično je prepredeno s cestami, zelenicami in gozdovi ter posejano z utrdbami. Na tebi je, da jih zavzameš toliko, da tvoja stran zmaga, oziroma preprečiš, da sovrag stori isto. Za uspehe prejmeš izkušnje, opremo, s katero ojačaš junaka, in cekin, ki ga porabiš še za več robe ali za nakup sobojevnikov.

Hec Bladestorma je namreč v tem, da se ne bojuješ sam, z besnim drezanjem gumbov. Pod komando lahko vzameš odred enakih vojščakov (mečevalci, lokostrelci, konjeniki ...), ki ti sledijo v tretji perspektivi. Ko ugledaš sovrage, začneš tiščati gumb in podaniki navalijo nadnje. Če so jim nadmočni (z udejstvovanjem nabirajo izkustva in moč za poseben napad, upoštevati je treba tudi sistem kamen-papir-škarje), jih potolčejo. Če ti gre za nohte, lahko prikličeš okrepitve, ki jih nabaviš v krčmi.

Veliko dogajalno območje iz Dynasty Warriors je tako ohranjeno, medtem ko je način igranja spremenjen. Problem pa je, da krvavita tako akcijska kot strateška plat. Namesto osebnega rezljanja samo tiščiš en knof in občasno stiskaš druge za priklic rezerv in rabo specialk, tako da je dogajanja upokojenska. Strategija pa je na nizki ravni, saj ne moreš voditi več skupin enot. Ko vzameš pod nadzor naslednjo, se prejšnja napoti nazaj v bazo, če jo hočeš zamenjati, pa je potrebnega dosti tekanja in iskanja. Vse skupaj je jako nerodno, vtisa pa ne izboljšata ne zanič umetna pamet sovražnih enot, ne grda, enolična grafika.

Koeiju sicer gredo pohvale, da so skušali spremeniti zlatokurni recept. Vendar se jim namera ni posrečila!

53 *Sneti utrujeno stori gnilo mortadelo iz kupa Anglijev in Frenčijev.*

xbox 360 / PS3 Koei

● **Tiberium Wars je pokazal, kako narediti orenk strategijo za konzolo. Tale miks je neposrečen in dokaj brezzvezen.**

SanDisk
STORE YOUR WORLD IN OURS

Sansa e200
2GB - 8GB
- do 20h predvajanja (Li-Ion baterija)
- 4,5 cm TFT barvni zaslon
- MP3, WMA, slikovni ter video zapisi
- možnost uporabe kot diktafon
* razširljiv spomin z micro SD

Sansa c200
1GB - 2GB
- MP3, WMA, WAV ter slikovni zapisi
- možnost uporabe kot diktafon
* razširljiv spomin z micro SD

Sansa Clip
1GB - 2GB
- do 15h predvajanja (Li-Ion baterija)
- MP3, WMA, Audible files
- možnost uporabe kot diktafon
- snemljiva priponka
- OLED zaslon

MicroSD Premier
1GB - 2GB
- pisanje 9MB/s
- branje 10MB/s
- 10 let garancije

Sansa Express
1GB - 2GB
- do 15h delovanja (Li-pol baterija)
- 4-vrstični, OLED
- MP3, WMA, WAV, Audible files
- ne potrebuje USB kabla
- možnost uporabe kot diktafon
* razširljiv spomin z microSD

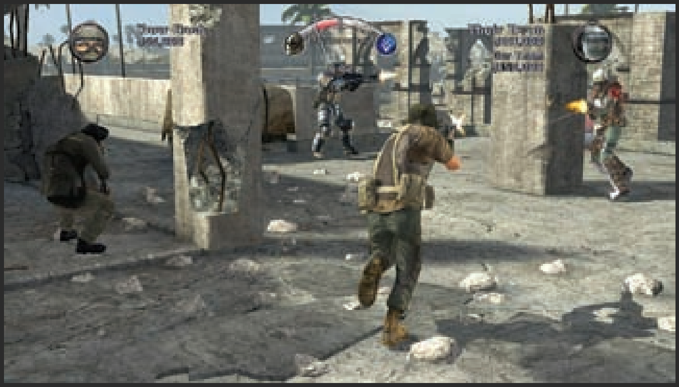
Zastopnik za Slovenijo:
FOTO Tabor
prodaja@foto-tabor.com
www.sandisk.si
02/330-42-41

Izdelke SanDisk lahko kupite v vseh trgovinah Foto Tabor (MARIBOR: PE Tabor, Gorkega 41; PE City, Ul. Vita Kraigherja 5; PE Pasaža, Jurčičeva 6; PE Europark, Pobreška 18; PTUJ: PE Ptuj, Trstenjakova 7; CELJE: PE Celje, Glavni Trg 2) kot tudi v vseh bolje založenih tehničnih trgovinah v Sloveniji.

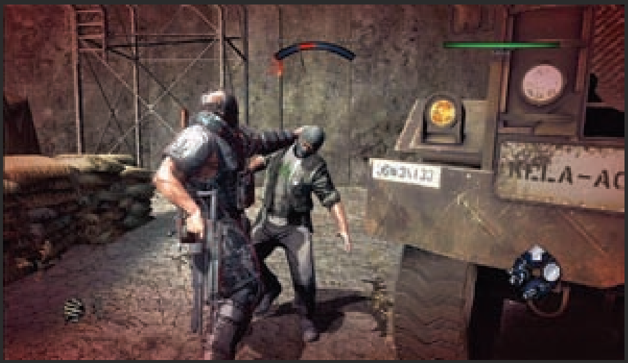
Army of Two

Sodelovalno igranje (co-op, iz izraza cooperation) ni nekaj novega. Navsezadnje si skupaj s kolegom pretepačem opravljal nivoje že v Double Dragonu ter po lokalni mreži klal zlodje v Doomu. (Več o tem si moreš prebrati v kolumni ob lestvini v Jokerju 171.) Vendar zadnje čase kooperativno špilanje doživlja renesanso, za kar sta najbolj zaslužna Halo in Gears of War. Nič čudnega, da Army of Two, izdelek EAjevega montrealskega studia, slednjega močno posnema.

Namesto da bi v prihodnosti streljali monstrume kot grčavi, do zob oboroženi in oklepljeni marinci, udejanimo v železno zaščiteni koži enega od dveh sodobnih najemiških soldatov. Nabildani Rios in bolj žgoljavi Salem zganjata podoben neandertalski mačizem kot koleslji vojne, s sličnimi toplovodarskimi podtoni. Tudi pogled med igranjem je enako tretjeoseben in potisnjen na eno stran kot v Gears. Najmočnejša stična točka je pak igralna mehanika, ki poudarja tičanje v zaklonu. Brezglavo drvenje naprej je samomor, ne glede na to, kako obvladaš prevale, strafanje in headshote. Zato se je treba čim prej parkirati v zaklon in z rešetanjem privleči pozornost capinov, čemur igra pravi 'aggro' (iz aggression ... ali morda Aggressor?). To soborcu omogoči, da se zamotencem približa od strani ali od zadaj in jih pobije kot zajce. Oziroma obratno – aggro nabere on, da imaš ti prosto pot. Ni treba dvakrat reči, da so bojišča polna betonskih blokov, avtomobilov, omar, stebrov in sličnih ovir. Vojaki, ki ti stojijo nasproti, se skozi šest enoigralskih misij vse bolje oborožujejo in jeklenijo, saj se iz črnčkov, ki jih kolješ po Somaliji, prek arabskih teroristov in kitajskih nabornikov prelevijo v neprijetne konkurenčne plačance. Mestoma znajo sesti v strojnično gnezdo, ki je od spredaj praktično neprebojno, skačejo iz helikopterjev in vihtijo obsežen arzenal. Najmočnejši nasprotniki pa so tako zaščiteni, da jih mora en član dinamičnega dua zamotiti, dočim jih drugi od zadaj napolni s svincem. Za vse to kakopak potrebuješ učinkovita orožja, in Army of Two pripravi zvrhan koš pokalic, temelječih na resničnosti. Mednje sodijo strojnice, mitraljezi, pištole, bazuke, šotganke, ostrostrelke, celo mini gun si privoščiš. Vsako krepelo je moč nadgraditi, za to in njih kupovanje pa potrebuješ $, ki jih dobivaš z opravljanjem linearno razporejenih ciljev v takisto premočrtnih nalogah.



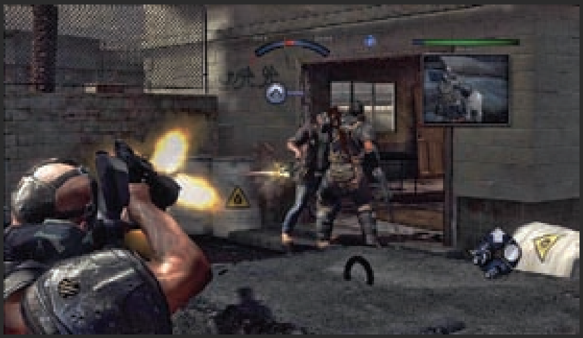
Večigralstvo nudi tri načine (bounties, extraction in warzone), pri čemer zadnji kombinira cilje iz prvih dveh. Škoda, da so karte le štiri, res pa je, da so kar kompleksne, z mnogimi uličicami in notranjostmi stavb.



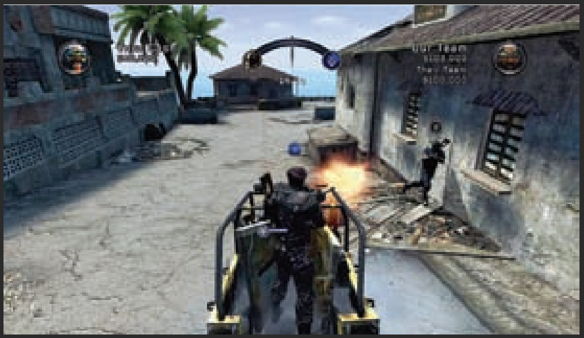
Igranje je hitrejše, bolj 'arkadno' kot v Gears of War. Lika sta malce gibčnejša, dosti je neposrednih stikov in deljenja krvavih zaušnic. Kljub mačizmu pa manjka resničnega žmohta iz GoW.

Uspeh torej zavisi od vihtenja rešetal, hkrati pa ne gre brez taktike. Škoda le, da je dotična precej omejena, saj skozi vseh devet ur, kolikor špil traja na srednji težavnosti, ponavljaš en in isti pristop z bore malo variacije. Pri tem moti zlasti nepopolna kolegova umetna pamet, ki deluje edinole, če ga uporabljaš za to, da vleče pozornost kanalj nase. Problem je, da mu ne moreš ukazovati s kazanjem na želeno točko v prostoru, marveč le izdajaš okvirna povelja sledi – napreduj – krij. Kaj je UP mestoma sposobna iz tega narediti, je vredno Montyja Pythona. A po drugi strani je udejstvovanje hitro priučljivo in lahkotno, saj je dosti premeščanja in rokoborskih fizičnih napadov, ko se namenoma ali po nesreči znajdeš neposredno ob barabinu. K razgibanosti dosti prispeva v redu programska koda, ki sovražnike vodi tako, da znajo izvesti marsikak manever, s katerim premešajo karte na bojišču. Nato je tu šundovska, a simpatična in namuznjena zgodba. Za nameček pa so avtorji vdelali mnogo razgibanosti: v Iraku nadte uletavajo verski blazneži z nase pripetim eksplozivom, družno se spuščata s padalom in pri tem eden deli svinec , v paru (man train!) stojiš za policijskim ščitom, kjer eden hodi in drugi strelja, se medsebojno zdraviš, voziš se s hovercraftom, skupaj snajpaš, se poteguješ na police, s kolegom stojita tako, da si s hrbtom obrnjen proti njemu, nakar pokata uletavajoče gnide, s klanjem si služiš maxpaynovsko upočasnjenost ...

Kooperativno opravljanje kampanje je mogoče na razdeljenem zaslonu in po Livu, pri čemer se zaslužena sredstva stekajo na isti račun kot v puščavništvu.



Da nisi v dvomu, kam je treba, poskrbi GPS. Le skrivnosti ne pokaže. Filmsko podkovani lastniki verzije za xbox se boste smejali nazivom achievementov.



V enoigralstvu se pojaš z vozilom na zračni blazini in s padalom, dočim nepuščavništvo nudi predvsem džipe ter tanke. Prijem je kajpak 'eden vozi, drugi strelja'.

Igranje z živim sotrpinom je na nižjih dveh težavnostih hitrejše, bolj arkadno in manj taktično kot z umetno pametjo, a že proti koncu srednje zahtevnosti začne igra vztrajati na večji premišljenosti. Tu pa je še zanimiv multiplayer za četvero sodelujočih, po dva v vsakem moštvu, kjer denarčke služiš z opravljanjem številnih nalog. Ker so na kartah prisotna tako vozila kot umetnopametni teroristi, je večigralstvo globlje in zanimivejše, kot se sprva zdi. Žal pa ga bodo morali razhroščiti.

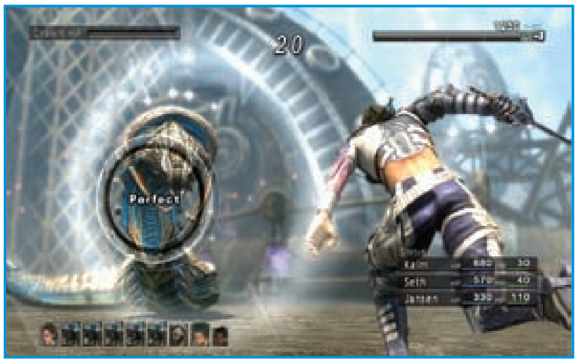
Docela izpiljen špil ni, saj se žužki plazijo marsikje. Prav tako nima posebne globine in manjka mu različnih pristopov. Med drugim zato, ker si vso kampanjo pripet na tisti lik, ki si ga izbral na začetku. A nezabavnosti bi Army of Two res ne mogel očitati, sploh ko te zgrabi manija za služenjem denarja in zakurblaš večigralstvo. Sodelovalno opravljanje misij na težavnosti professional in urjenje v multiju lahko namreč v navezi s pokemonastim zbiranjem krepel trajata tedne. Hej, co-op je pač tu, da ostane!

78

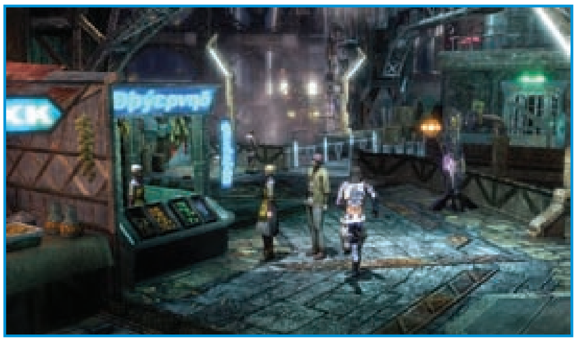
***Sneti** ne vstavi gejevske šale, ker jih je na rovaš San Francisca že dosti.*

xbox 360 / PS3 **Electronic Arts**

Lost Odyssey

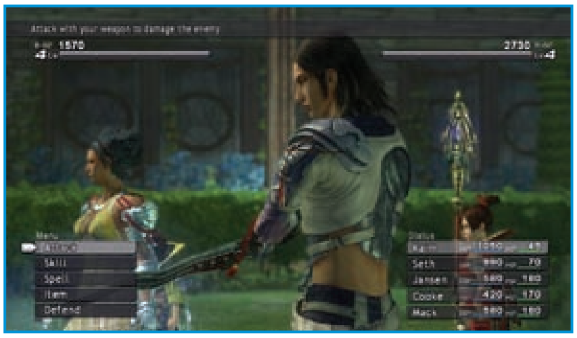


Že prvi šef te bo prisilil k temu, da boš dal nase pravo opremo in ustrezne prstane ter izgruntal dobro taktiko.



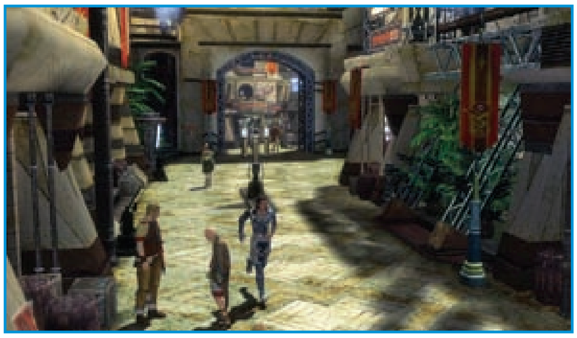
Temnice so krajše kot v Blue Dragonu in ni velikega nadsveta, ki bi ga prehodil. Po njem se le instantno seliš.

Nesmiselno je bilo pričakovati, da bo Lost Odyssey, druga frpjska ekskluziva japonskega studia Mistwalker za xbox 360 (prvi je bil Blue Dragon – J170, 79), prelomnica za zvrst azijskega igranja domišljijskih vlog. Tokijci pač zahtevajo le rahlo osvežene igre po istem kopitu, Microsoft pa je Mistwalker financiral nalašč zato, da bi rižojedce prepričal v čislanje xboxa 360. Poleg tega je glava skupine Hironobu Sakaguči, foter serije Final Fantasy – in če je v tej industriji kaj vlito v beton, je to dejstvo, da znani oblikovalci ne menjavajo pristopov.



Eden od samosvojih bonbončkov je tudi, da v toku igre nekaj časa nadzorujemo glavnega zlobnjaka. Fino!

Da, Odiseja je v marsikaterem pogledu Fantazija za šatuljo iks. Nadvse značilen je že svet, saj po zgledu FFVII meša tehnologijo in magijo. Raziskovanje okolice je enako kot v desetici, se pravi tretjeosebni pogled in kup ne prevelikih zaslonov, kjer čvekaš, kupuješ robo, stikaš po omarah, premikaš reči, plezaš po lojtrah, drezaš stikala ... Resnici na ljubo je tega nekaj več kot običajno, kar omogoči nekatera miselna in spretnostna opravila, in na voljo je gumb za šprint. A občutek je nezmotljivo klasičen. Enako tradicionalen je boj. Sprožajo ga naključna srečanja z nevidnimi sovragi in je potezen, z druščino na eni ter nasprotniki na drugi strani. Avtomatizacija iz spletščin, ki jo je uvedla FFXII, je pozabljena, zato moraš na roko opraviti vse, četudi to pomeni petnajstkratno izbiro istega udarca. Vse to obkroža grafika, ki je z barvito načičkanimi liki orenk udarjena na FFX, dočim v maratonskih vmesnih sekvencah ne umanjka obešenjaški animejski humor, ki se meša z resnostjo ter solzicami. In pogosto nisi čisto ziher, da igraš na novodobni konzoli. Srček poskrbi za impresivne animacije, ki jih dopolnjujejo vnaprej narejene. A večinoma Lost Odyssey s praznimi ozadji, neelegantnim zatikanjem in stalnimi, dolgimi včitavanji deluje kot igra za PS2 v visoki ločljivosti.



Na Lost Odyssey niti pomisli ne, če nimaš obilice prostega časa ter potrpljenja, saj se ti bo samo zameril.

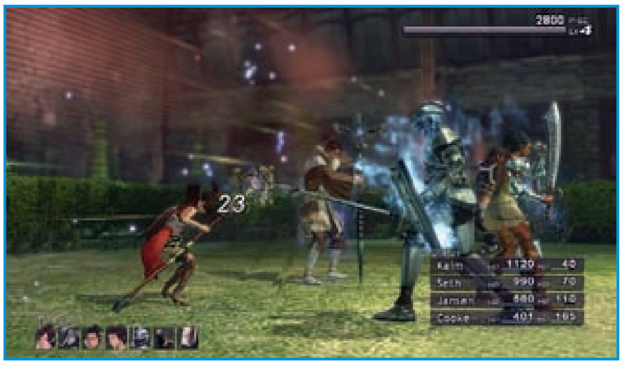
Pa vendar špil ima srce, in to veliko. Le vedeti je treba, da gre za ep, ki ne traja manj od štiridesetih ur in se premika s hitrostjo ledenika. Hkrati moraš prišteti dobro znanje angleščine in potrpljenje ob zakonitostih japonskih frpjev, ki so v bistvu interaktivne knjige. In tedaj se Lost Odyssey odpre kot cvet potrebne Japončice. Vsekakor se ti priljubi boj, ki kaže vse več globine. Prispevajo jo zlasti medsebojno povezljivi uroki različnih šol, arkadno lovljenje idealne točke pri fizičnih udarcih, mnogi prstani, ki izboljšujejo te ali one lastnosti, in razlike med smrtnimi ter nesmrtnimi liki. Dobršen del druščine, z osrednjim herojem Kaimom vred, je namreč neumrljiv, kar v bitkah pomeni, da po padcu čez nekaj časa oživijo. Veščin se učijo s povezovanjem s smrtnimi kolegi in jih dobivajo iz predmetov, toda uporabljajo jih lahko omejeno količino. Ker imajo prirojene temeljne lastnosti, kot sta mišična in copmiška moč, jih ne moreš razviti tako prosto kot v FFXII. A svoboda je temu navzlic velika, medtem ko prstani poskrbijo za dodatne taktično in akcijsko zapletenost. Nadalje igra pohvalno skrbi za presenečenja. Impresivnih, razgibanih šefov je kup in skoraj pri vsakem je treba poiskati šibko točko, ki ni podložna brezglavemu mlatenju. Tudi običajni gnuskoti so kul, predvsem pa te znajo fino zatolči, če jih podcenjuješ. Lepo je, da ni dolgoveznih animacij, tako kot ne pretiranega grinda, ki je kvaril FFXII. Nabiranje izkušenj je premeteno omejeno, špil pa namesto nabijanja statistik zahteva možgansko prilagajanje. Nakar so tu časovno omejeni deli, razdelitve druščine tako v spopadih kot pri lutanju, dosti vrst okolij, furanje po morju z jahto, stranska opravila (kockanje, dražbe), tiholazenje, vtikanje nosu v boje dveh armad in še kaj. Ko že misliš, da je špil padel v rutino, te z nečim znova spodbode, da se vrneš k njemu.

No, glavno lepilo, ki te drži pred televizorjem, je zgodba. Ep je podcenjevalna beseda za temačno pot, ki jo prehodi Kaim z drugimi nesmrtniki, ki so izgubili spomine. Za tem stoji diabolični negativec, ki strastno maže plasti čiste spletkarske zlobe in rabi kot sučišče pripovedi, ki je bolj odrasla ter žmothna od večine JRPGjev. Pozitivni liki so izpolnjeni in prepričljivi, dogodki marsikdaj presenetljivi, politično motivirani, življenjski in (za igre) zrelo čustveni. Najčudovitejši pa so spomini, ki vstajajo v glavah nesmrtnikov in jih spisal priznani japonski pisatelj Kijoši Šigematsu (nič bati, so odlično prevedene, kakor je soliden angleški govor). Gre za tekst na slikovni podlagi, ampak pobje in ženska, to je literatura, kot se zagre, le da jo čitamo v okviru špila.

Saj je res, da je Lost Odyssey tradicionalen in ne da dosti na inovacijo. Prav tako štorija mestoma zdrsne v sladkobno solzavost, igra pa je tehnološko zaostala in zna biti jako tečna. Par stopenj je takih, da med nakljućnimi boji in iskanjem poti res morilsko izgubljaš živce. A čeprav ni prelomna, je veličastna in te za dolge ure odvede v svet, ki ni – in hkrati je naš. Če si bil zaljubljen v Final Fantasyje, boš tudi v Odisejo.

83 *Sneti najde počitek od turbofolk streljačin v somraku nesmrtnikov.*

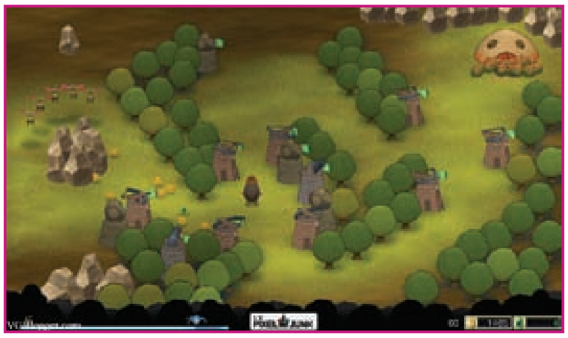
xbox 360 **Microsoft**



V bojevanje ne sodi zloraba premočnih čirul-čarul v slogu aeonov iz FFjev, saj ni ne teh, ne takih.

PIXELJUNK MONSTERS

Monsters so strateška igra branjenja stolpa, kakršnih po spletu mrgoli, recimo Desktop Tower Defense. Toda izvedba je vrhunska – tako igranje kot glasbena spremljava in podoba, vse je izpiljeno. Nadzoruješ poglavarja plemen na otoku, ki so ga napadli grdavži, in na tebi je, da s postavljanjem stolpičev varuješ prebivalce. Obstaja šest osnovnih vrst monstrumov in tri šefovske kreature, pri čemer se pošasti delijo na leteče in lazeče in so lahko imune na določena orožja. Na eno od dvajsetih vasic, ki sestavljajo otok, se zvrsti deset ali dvajset mimohodov pošasti enake vrste, za katere je treba predvideti pravilno rabo stolpov. Teh ni moč postavljati povprek in v nedogled, saj zanje potrebuješ les in zlato. Nekaj ju poseduješ na začetku, večino pa ju zapustijo žverce ali prodani stolpi. Važni so tudi kristalčki, s katerimi stolpiče nadgrajujemo in raziskujemo nove. Na koncu pride šef in če ti živalce niso odškrnile nobenega prebivalca, dobiš mavrico za poti do novih vasic in višje težavnosti. Dolgi enoigralski kampanji se pridružuje še sodelovalna za dva.



● **Poglavarja je moč voditi tudi čez funkcijo remote play na PSPju. To je začuda celo igrabilno po internetu. Za tekoče delovanje namreč zadostuje že 300 Kb/s.**

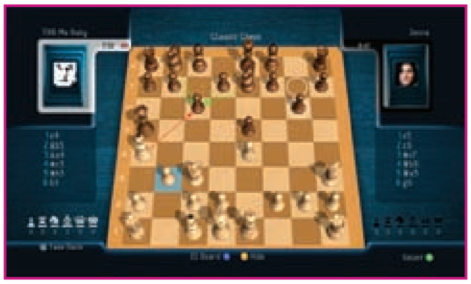
S Pixeljunk Monsters za malo denarja dobimo izvrstno izpeljanko nečesa, kar se je v bolj amaterski obliki razpaslo po internetu. Pritegne takoj in čeravno je sprva lahkotna, težavnost kmalu naraste. Že na srednji stopnji se pokaže taktična globina, a tedaj se zabava šele prav prične ... ***Raveer***

Sony **playstation 3** **8 $**

CHESSMASTER LIVE

Izvedenko kultne serije šahovščin Chessmaster za Xbox Live Arcade smo ljubitelji kraljevske igre pričakovali kot Odrešitelja, ki se bo povzpel nad osnovo iz Spyglass Board Games. A čeprav CL ima odlike, je manjše razočaranje.

Res je, da za ugodno ceno dobiš šah z 2D in 3D ploščami, ki puščavniku nudi vrsto umetnih osebnosti različnih spretnosti (ELO-ratingi gredo do 2700). Eni so nagnjeni k taki igri, drugi k drugačni in z njimi lahko vsekakor šahiraš dolgo. Potem so tu tutoriali, puzlice in shranjevanje partij za kasneje. Ostalo dogajanje je večigralske sorte. Moč je igrati v dvoje na eni konzoli, po Livu pa se iti e-poštni šah ali realnočasovnega. Ta se deli na nerangirane ter rangirane partije in je petih sort, od klasičnega prek izgubovalskega (zmaga, kdor je prvi ob vse figure) do izumrtnega (pušne tisti, ki je ob vse figure enake sorte). Od nastavitev pri kreaciji igre so tu izbira vrste šaha, barve figur, časa in metode merjenja poteka ure (minute na igro, poteze na minuto, Fischerjeva ura). Tudi na spletu je moč partije shraniti za kasneje. Podprta je kamerica live vision in 3D plošče so dokaj pregledne.



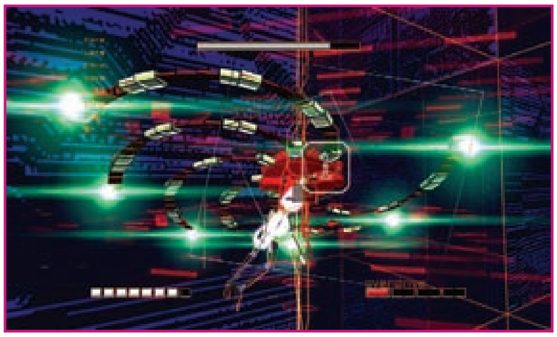
● **Večina 3D šahovnic je nepreglednih, medtem ko začetnikom pomagajo takele puščice.**

A vendar je špil nekam pokvečen. Orodja za preučevanje partij ni, posnetih iger ni moč deliti z nikomer, umetne osebnosti so glede na svoj ELO precej zabite, najbolj pa moti veliko pomanjkanje nasprotnikov na spletu, saj jih je treba iskati z lučjo. Resda za deset evrov ni moč pričakovati veliko in kot gol šah je izdelek soliden, zlasti kar se tiče mnogih osebnosti za udejstvovanje v solo. Vendar kak starejši Chessmaster za PC za enak ali celo manjši denar nudi neprimerno več. Malo preveč na izi so si ga vzeli Ubisoftovci! ***Sneti***

Ubisoft **xbox 360** **10 EUR**

REZ HD

Naprej sem nameraval v čast Mizugičijevemu Rezu HD spisati čisto pravo pr0n zgodbo, ob kateri bi občestvo tako brizgalo širom starinskih zof, da jih niti nuklearna eksplozija ne bi več očistila. Ampak je nisem. Prvi razlog je v tem, da kljub temu, da XBLA-izvedenka v skladu z dogajanjem na ekranu sicer trese nič manj kot tri joypade, za kar si v izvirniku na PS2 potreboval vibrirajočo ploščico. Ker so dotično prodajali v omejenih količinah in zlasti na Japonskem, je okrog nje zrasla strašna fama, kako se punce z njo zadovoljujejo s tiščanjem ob ščegetavček, medtem ko njihovi g33ki špilajo Rez. A praktičen preizkus je pokazal, da afnanje z drgetajočim joypadom vzbudi kvečjemu prijetne občutke, namesto da bi se družica spremenila v Jenno Jameson s fetišem na nintendov palec.



● **Šefi sami po sebi niso preveč zajebani, so pa glede na tisto, kar pride pred njimi. Pozna se, da je Rez star sedem let in da Mizuguči še ni obvladal dizajna.**

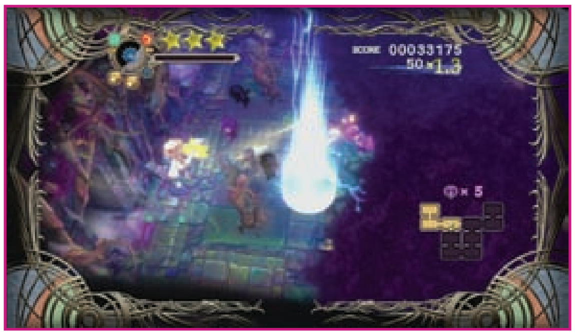
Tudi špila samega se slava drži bolj po časoplovski inerciji kot zato, ker bi si jo še zaslužil. Hec je v tem, da v tretjeosebnem pogledu in samosvoji grafiki letiš v prostor in z merkom označuješ sovrage, proti katerim nato, ko gumb spustiš, pošlješ izstrelke. Dejanja sprožajo zvok, ki v navezi s podlago iz trance glasbe tvori odlično glasbeno kuliso. Toda kot streljačina je Rez povprečna predstavnica zvrsti, z rutinskimi desetminutnimi nivoji, ki jih je za nameček borih pet, in pretirano dolgoveznimi, včasih težkimi šefi. Še največ zabave je s trudom popokanja vsega in posledičnih rekordov, vendar je globine pri tem dokaj malo.

Bolj kot analna odličnica je Rez HD zanimivost, ki jo velja izkusiti, da lahko rečeš, evo, spoštujem in poznam preteklost iger. Je pa res, da je menda kul, če se ga zakadiš ter nato bolščiš v neonski ples vektorjev in trensiča. Pornografsko plat sem sprobal jaz, dotično prepuščam vam. ***Sneti***

Microsoft **xbox 360** **10 EUR**

DARK MIST

Opisati Dark Mist kako drugače kot fantazijsko streljanko bi bilo nepravilno. S pogledom iz ptičje perspektive in sobanami, med katerimi se seliš, sicer spomni na Zeldo. Tudi namen je podoben – v vlogi bojevnice luči Artemide se prebiti skozi labirintasto ječo. A namesto na zeldaško reševanje puzel, čvekanje, nabiranje krepel in frpjski razvoj se Dark Mist osredotoča na nažiganje ter se uklanja istim smernicam kot Super Stardust HD. Le da so tu stopnje sestavljene iz soban v slogu Mutant Storma, skozi katere se na rahlo pustolovski način vračaš, ko pobereš kak ključ. No, poanta je v nabiranju pik skozi verige in pomnoževalnike, nakar rezultate na internetnih lestvicah primerjaš s svetom. Streljaš lahko v smer, kamor si obrnjen, ali prosto z desno gobico (izbira v nastavitvah). Med hitrim premikanjem uporabljaš različne puščice, bombe in specialko nalik Linkovemu krožnemu zamahu ter uživaš v spodobno sestavljenih valovih sovražnikov, ki jih spremlja par dobrih šef(čk)ov.



● **Tudi na Dark Mist je vplival legendarni Robotron 2084, ki je zaznamoval ogromno sodobnih streljank. Pričakujte anale.**

Dark Mist po izpiljenosti in globini ne dosega povsem titanov zvrsti in žal nima načina za dva. A drugačna estetika, akcijsko-frpjski ovitek in zanimiva grafika ustvarijo samosvojo izkušnjo. To bo zadostovalo marsikakemu streljaču, ki ima dovolj futurističnih, vesoljskih okolic. Le frpjke ali Zelde ne smeš pričakovati in se nato čuditi, da veliko pokaš ter da greš po smrti vedno od začetka ječe! ***Sneti***

Sony **playstation 3** **10 $**

Wii

Komplet upravljalnika in igre za konzolo Nintendo Wii

Brezžični, senzorsko vodeni igralni plošček, s katerim lahko upravljate praktično vse pri konzoli Nintendo Wii. Priložena igra Wii Play.

49,⁹⁹ € 11.980 SIT

Wii

Mario Party 8
Trauma Center
Second Opinion

Nintendo Wii igre

- **Mario Party 8**
- **Resident Evil 4**
- **Trauma Center:** Secon Opinion

44,⁹⁹ € 10.781 SIT cena za kos

PSP

Wipeout Pulse
Logan's Shadow

PSP Platinum igre

- **Wipeout:** Pulse
- **SOCOM:** Tactical Strike
- **Pursuit Force:** Extreme Justice

29,⁹⁹ € 7.187 SIT cena za kos

Logitech

Igralni volan za PS3
Logitech Driving Force Pro

Volan s prestavno ročico za resnično realistično igranje računalniških iger. Odlikuje ga odebeljen gumijast volan (obrat za 900°) ter močan povratni učinek. Pedala za pospeševanje in zaviranje. Programabilne tipke, združljiv tudi z PS2.

109,⁹⁰ € 26.336 SIT

Logitech

Igralni plošček za PS2
Logitech Precision Controller

Igralni plošček za igralno konzolo Playstation 2 s povratnim učinkom, ki ima zraven dveh analognih paličic, še šestih gumbov in osem-smerni dodatni gumb.

12,⁹⁹ € 3.113 SIT

PS2 PlayStation 2

Double pack za Playstation 2

Igralni plošček Dual Shock in pomnilniška kartica 8 MB za igralno konzolo Playstation 2.

39,⁹⁹ € 9.583 SIT

PSP™

SONY
POWER
HOLD

Igralna konzola
Sony PSP Base Slim

Mislite, da je prenovljena zunanjost vse, kar prinaša PSP slim & lite? Nikakor. Seveda je impresivno, da je novi PSP za 33 % lažji in 19 % tanjši od starega. Toda naprava ima poleg tega AV izhod, 32 MB več pomnilnika za krajše nalagalne čase in boljši digitalni križec. V sivi in črni barvi.

169,⁹⁰ € 40.715 SIT

Pursuit Force
Tekken
Ratchet Clank
Platinum

PSP Platinum igre

Pursuit Force
Tekken: Dark Ressurection
Ratchet&Clank: Size Matters

19,⁹⁹ € 4.790 SIT cena za kos

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

BIG BANG d.o.o. - SKUPINA MERKUR. Ponudba velja od 15. 03. 2008 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1 € = 239,64 SIT.

Planet

NAJ MOBILNE IGRE

Brezskrbno nakupovanje: brez članstva v SMS-klubu! Pošljite SMS z ustrezno kodo na 1919.

Metal Gear Acid
žanr: strelska
koda: I METGAC

Towns Men 4
žanr: strategija
koda: I TOWNS4

Minesweeper
žanr: miselna
koda: I MINESW

Kobe Bryant Pro
žanr: športna
koda: I KOBEPRO

Super Yum Yum 2
žanr: miselna
koda: I SUPYY2

Bomb Jack
žanr: arkadna
koda: I BOMBJ

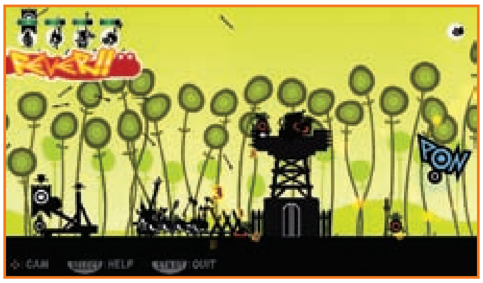
Battlefield of Tanks
žanr: strelska
koda: I BATTOT

Cena: 3,49-4,49 EUR

Planet 9, d.o.o.

PATAPON

Čeprav ne veš, da je Patapon ušel iz iste ograde kot Loco Roco, je skupna kri nespregledljiva. Obe igri sta oblikovalsko dovršeni 2D ploščadi, kjer drezaš horde nenavadnih bitjec. A hkrati se močno razlikujeta in Patapon je bolj kot brat Rocojev zlobni bratranec.



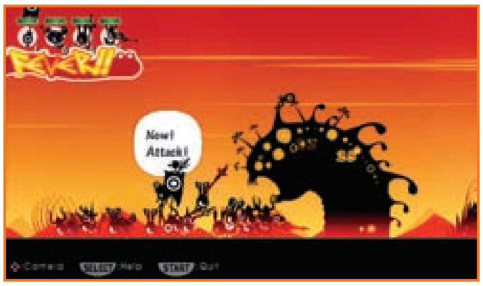
Katapult je hudo pripraven za rušenje stavb. Žal je le gostujoča enota, ki je ni moč proizvajati.

V njem postaneš božanstvo plemena hecnih, nogatih očesc, željnih doseči rob sveta. In ob tem, v nasprotju z Rocojevim sladkim valjenjem buhtljev, zmleti vse, kar jim pride na pot. Kako jih pri tem usmerjaš, je nekaj najbolj izvirnega sploh. Z ozadno glasbo moraš namreč postati eno in k njej prispevati tudi sam. Vojščake vodiš z 'bobnanjem', to je z ritmičnim pritiskanjem štirih gumbov. Četi glede na ubrano zaporedje zapoveš, naj maršira, napade, se brani in podobno. Pesmice ti hitro preidejo v kri, večji hakeljc pa zna biti sledenje ritmu, kjer ne gre brez dokajšnje natančnosti. Ko pravilno naštepaš deset viž, Patapončke popade bojevita vročica in postanejo precej bolj gajstni. V kasnejših bojih, zlasti šefovskih, brez vzdrževanja klavskega modusa ne gre, tako da je treba tapkanje po taktu natrenirati v nulo. Kritična točka je tik po prehodu v naspidirano stanje, ko je kakofonija včasih prehuda. Če se zmotiš, kombo propade in ga je treba naplesti od začetka.

Suličarjem se pridružijo mečevalci, lokostrelci, konjeniki, počasni debelinkoti in bljuvači smrtonosnih zvokov. Pri vsakem vojačku posebej se odločiš, ali boš rekrutiral običajnega belega Patapona ali katerega od naprednejših, občutno dražjih Rareponov. Ti so glede na sorto odporni na ogenj, hitrejši ali močnejši. Tako denar kot nekatere surovine dobiš med ugonabljanjem živadi po različnih gmajnastih stopnjah, medtem ko boji prinesejo nepogrešljivo opremo. Poleg novih pesmi se postopoma naučiš čudežev, recimo klicanja dežja ali spreminjanja smeri vetra, ki odkloni strelice. Z odkrivanjem skrivnosti se povrhu nakapljajo ritmične podigre, ki so koristen, čeprav dolgočasen vir surovin. Ker je tvoj polk sestavljen le iz treh bataljonov s po največ šestimi enotami, smisel ni v grajenju kobiličjih vojsk, ampak v tonah statistik. Možnosti je ogromno, toda vseeno za trideseterico stopenj ne potrebuješ pobesnelega grindanja, kar je velik plus. Osnovnim šestnajstim uram jih lahko kasneje dodaš še na kupe, če se lotiš izzivov z vse močnejšimi šefi. Je pa pri slednjih reciklaža velika in manjka pokazatelj grdinove energije. Prav tako sem pogrešala možnost ritenskega premikanja, kajti ukaz za umik je le začasen, nakar se četa vrne v izhodiščno lego. A to so dokaj majhne zamere, ki hipnotičen trans, v katerega te igra spravi, le redko resneje zmotijo.

Če bi tale odklop tudi v Evropi prodajali po polovični ceni, tako kot čez Lužo, bi bilo še lepše. Ampak vsega ne moreš imeti. Razen če si Američan. **87** ***Navi***

Sony **PSP**

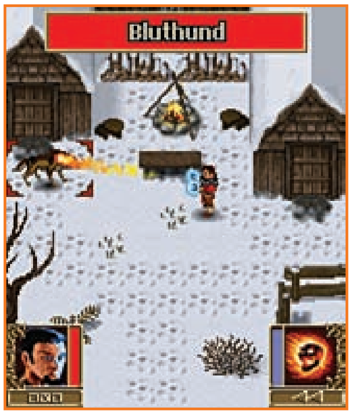


Za tega črva sem vojsko konkretno nabildala. Z manjšimi spremembami je zdržala vse do konca.

GOTHIC 3: THE BEGINNING

Kultni nemški frp se je vendarle znašel še mobilnikih, kjer se po vzoru originala spopademo s hordami orkov in druge fantazijske golazni. Sto štirideset let pred dogodki iz trilogije prevzamemo vlogo mladega Xardasa, ki ga je božanstvo Innos izbralo, da poišče vse čarobne runske kamne. Pred začetkom dogodivščine je treba heroju določiti enega od treh poklicev (bojevnik, lokostrelec, čarovnik), ki ga med špilom ne moremo več zamenjati. Odločitev vpliva na temeljno porazdelitev atributnih točk. Na koncu ti iz močnega bojevnika tako ne bo uspelo ustvariti kakovostnega maga.

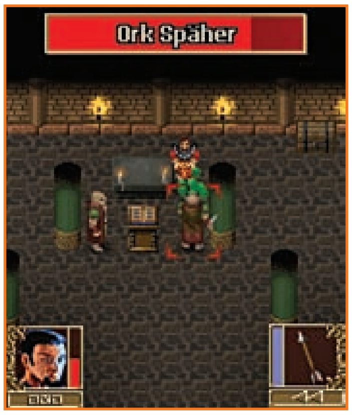
Bojevanje je arkadno. Na razpolago imamo trideset različnih orožij in več coprniških ter specialnih napadov. Mlatenju beštij se lahko sicer izogibamo, toda nabiranje EXP je nujno. Ob dosegu nove izkustvene stopnje moremo izboljšati štiri lastnosti (zdravje, mana, moč in spretnost) in peterico veščin, kar je za javanski špil mala revolucija.



Najboljše orožje je magija, pa še mana se polni avtomatično.

Kljub vsemu temu pa se Gothic 3 za mobitel odlikuje predvsem po vzdušju, kot ga mobidični špili še niso prikazali. 2D grafika je zelo lepa in natančna, globoka ter podrobna zgodba se odvija skozi obširne dialoge, za nameček pa so razvijalci priredili in vključili zvokovno podlago iz računalniške trilogije. Zaradi omejitev telefonov seveda ne gre pričakovati, da bo špil pričaral enako atmosfero kot PC-bratje, se pa temu približa. Skupno vzeto The Beginning s petdesetimi stopnjami in številnimi stranskimi kvesti poleg osrednjega poskrbi za zelo solidnih šest do osem ur igranja. Skratka, mobidični Gothic 3 je vreden svojega imena in ne bi smel manjkati na telefonu resnega ljubitelja domišljijskih vlog! **90** ***Jurec***

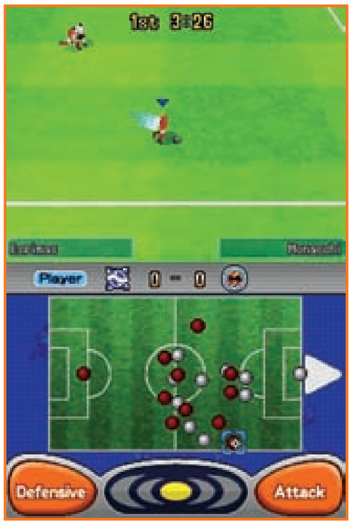
JoWood **java**



Relativna linearnost špila ne moti niti za sekundo, saj jo po želji prekinjajo domiselni stranski kvesti.

PRO EVO 2008

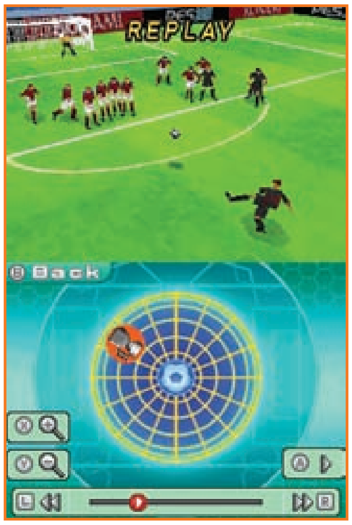
Čeprav je FIFA 08 za DS (J171, 62) povprečen nogomet, je še vedno boljša od Pro Eva za Nintendovo drkalo. Ne vem, kaj Konami misli, ampak če namerava stopicati na mestu na



● **Jaja, podoba je nikakršna. Ampak ocena ni nizka zaradi tega, temveč zaradi švoh igranja.**

vseh platformah, se mu slabo piše.
Na papirju dvozaslončnikov PES2008 navdušuje z niti ne okrnjenim nadzorom iz večjega brata. A ko začneš pritiskati gumbe, ki si jih vajen s PCja, hitro ugotoviš, da je igranje vse prej kot enako prijetno. Nogometaši so okorni in počasni, podaje težavne, streli na gol čudni. Občutek je preprosto neposrečen in naporen ter zaostaja za Fifo 08. Enako je z grafiko in zvokom, ki ju ni mogoče pohvaliti niti glede na DSove omejitve, ter uradno licenco, ki je opazno manj popolna kot ona v Fifi. Za nameček so izvedba, igranje in (slaba) umetna pamet glede na Pro Evo 6 komajda spremenjeni. Pohvalno je, da sta zraven povezave dveh bližnjih konzilic prisotna igranje z enim modulom, čeprav je omejeno na dva kluba in nima menjav, ter nalinijstvo. A tu ne srečaš ničesar razen standardnih posameznih tekem.
Še najbolj napreden je enoigralski modus world tour, ki nadomešča mojstrsko ligo in od tebe zahteva, da druščino zgub privedeš do naslova prvaka. Način barvajo poteze, kot so mini igrice in vlečenje enorokega jacka. Toda ko je treba take reči izpostavljati kot redke pozitivnosti, je jasno, da je špil v resnih težavah. **42** ***Sneti***

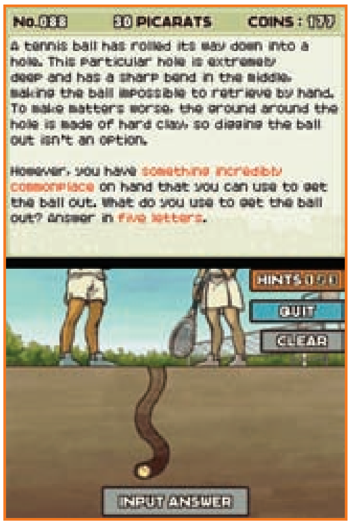
Konami **DS**



● **Za nadzor nad posnetki uporabljaš peresce, medtem ko je igranje podrejeno križcu & knofom.**

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

Med tacanjem po San Franciscu so nam v oči padle mladenke na segwayih, ki so v cilindrih in plapolajočih ogrinjalih dajale vtis ubežnic z Bradavičarke. Toda zborčki niso bili lončarske narave, marveč so dečve promovirale novo DSovo zvezdo, profesorja Laytona. Tako kot Phoenix je tudi ta najprej uspel na Japonskem, kjer je izšel že drugi špil v tridelnem nizu.

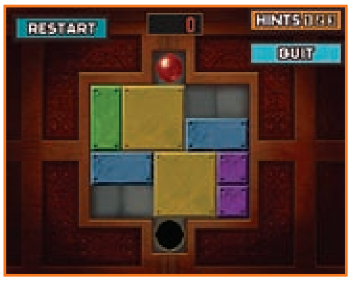


A tennis ball has rolled its way down into a hole. This particular hole is extremely deep and has a sharp bend in the middle, making the ball impossible to retrieve by hand. To make matters worse, the ground around the hole is made of hard clay, so digging the ball out isn't an option.

However, you have something incredibly commonplace on hand that you can use to get the ball out. What do you use to get the ball out? Answer in five letters.

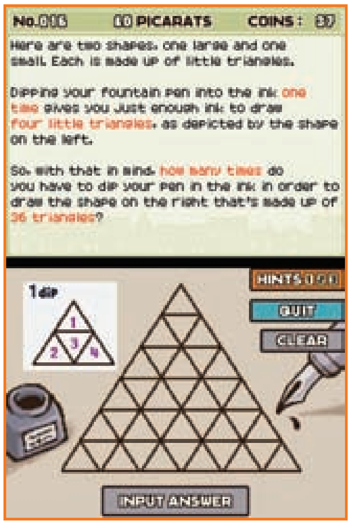
● **Primer, ki odtopota od matematičarjenja in zahteva le ustvarjalno razmišljanje okrog vogala.**

Za risankastim, z ljubeznijo animiranim obličjem se skriva pustolovsko okostje, kamor je navešeno mišičje odličnih, neznucanih ugank. Življenje jim vdihne solidna zgodba, kjer umnik Layton z vajencem Lukom obišče mestece, polno obsedencev s puzlami. Rdeča nit je legenda o zlatem jabolku in ogromni dediščini, ozadje pa se pridno zaplete. Idrijsko zaspani zaselek daje vtis, da se kaj hujšega od pobegle mačke ne more zgoditi, a ko na vrata potrkajo ugrabitve, sumljivi neznanci in celo umor, se možgančnika zagrizeno lotita raziskovanja. Ko prvoosebno blodita po ulicah, jima vaščani sproti zastavljajo prikupne zagonetke, kakršne bi našli na matematičnem Kenguruju in tekmovanjih iz logike. Nabor je noro raznolik in kratkočasen, kot nalašč za odmorčke na troli, v čakalnici ali na školjki. Tu so geometrijske hopsarije, iskanje skritih oblik, pretakanje tekočin, ocenjevanje verjetnosti, vitezi in oprode, drsne puzle, razvozlavanje kod in podobna vadba uma. Zabeli jih prgišče trikov, namenjenih vlečenju zaletavih igralcev za nos. Čeprav je premetavanja številk precej, zapletene računske klobase navadno niso potrebne, prav tako ne blokec in svinčnik. Nadomesti ju škrabanje s perescem po spodnjem zaslončku, koder pišeš, rišeš in obkrožaš odgovore.



● **Nalog s premikanjem blokov je več in težavnost kajpak narašča.**

A naj vas prisrčen videz ne zavede, kajti nalogice še zdaleč niso nedolžne. Čeprav je res pasjih le prgišče, tudi za ostale potrebuješ dobro naoljena možganska kolesca. Ko se zatakne, lahko prosiš za namig, vendar pri tem kopnijo kovanci, najdeni med brskanjem po prizoriščih. Ob kiksih izgubljaš točke, namenjene odklepanju dobrotk v slogu opisov likov, galerije in pesmarice.



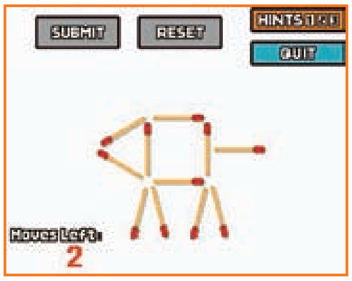
Here are two shapes, one large and one small. Each is made up of little triangles.

Dipping your fountain pen into the ink one time gives you just enough ink to draw four little triangles, as depicted by the shape on the left.

So, with that in mind, how many times do you have to dip your pen in the ink in order to draw the shape on the right that's made up of 36 triangles?

● **Pri tej in podobnih geometrijskih puzlah je zakon, da lahko čečkaš po spodnjem zaslončku.**

Osnovna zgodba prinaša kar sto dvajset ugank, a ko po kakih trinajstih urah prikoplješ do dna, zabave še ni konec. Ob odkrivanju skrivnosti iz vrtine bušne curek dodatnih puzel, vsak teden lahko z neta snameš novo, vračaš pa se tudi k spregledanim. Zlasti kul je, da napredovanje ni povsem linearno in moreš kako hudobnejšo brez slabe vesti pustiti za kasneje.
Glede na vse to je Prečudna vasica vrhunska možganska aerobika. Tudi tistim, ki smo se podobna razgibavanja šli že prej in smo zato namazani z marsikatero ugankarsko žavbo, nudi hudo veliko. Predvsem pa uspe pri tem, da z žlahtnimi oreščki iz manj znanih knjig ter šolskih tekmovanj na privlačen način seznani širši krog ljudi. Ima, da planejo po njih! **90** ***Navi***

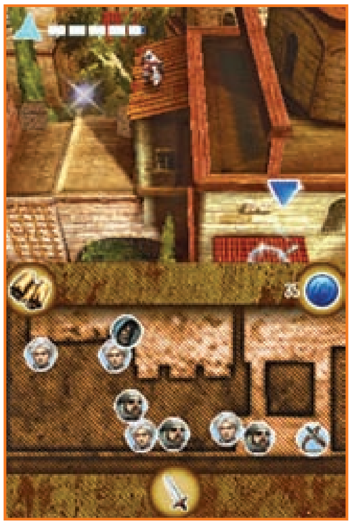


● **Uganko s smetišnico sem poznala, te edinstveno krute pasje pa ne.**

Nintendo **DS**

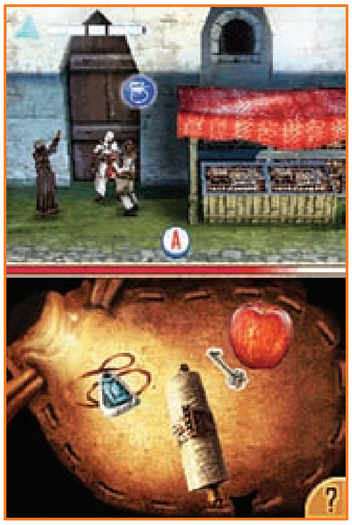
ASSASSIN'S CREED: ALTAIR'S CHRONICLES

Logično je, da se je Creed ob prihodu na hardversko ubožni DS zdruznil. Ne gre več za lutanje po odprtih mestih z izpolnjevanjem nalog, saj je igra postala linearna, od strani gledana ploščada z borilnimi elementi, iz katere so izrezali skrivanje in v zameno pobalinsko pridali mini igri, ki izkoriščata dotikabilni zaslon. Žal je prav tako šla po gobe štorija, ki v tekstovni obliki na statičnih slikah ne zajame niti kanca globine z večjih sistemov. ZF-lupina je neobstoječa, tako kot razvoj lika, ki ima v maločem osebnost meniškega antijunaka. Ostane le ajnfoh pustolovska zgodbica o lovu na templjarski artefakt.



● **Na maksi karti spodaj se gnetejo velike ikone, ki kažejo položaje ključnih reči in ljudi.**

Kot platformščina je špil zelo problematičen. Plezanje je prijetno samodejno in trirazsežna podoba glede na DSove sposobnosti ni slaba, a je vse prej kot gladka, saj je število sličic na sekundo v riti gobavega Arabca. Skok ima fiksno dolžino in težko je oceniti, kje boš pristal, medtem ko igra najeda s pastmi in slabo vidnimi ploščadmi ali takimi izven vidnega polja. Zato moraš dostikrat izvesti skok, pri katerem nimaš pojma, kako se bo zaključil. Takisto se je treba piksel za pikslom premikati med nevarnostmi, kjer te vsaka napakica stane življenja. Nadaljevalnih točk je obilo, toda stalno umiranje na rovaš dizajnerskih neumnosti je vse prej kot vznemirljivo.



Podigra, v kateri s peresom zahakljamo ključ in ga v časovni omejitvi vodimo mimo robe v mošnji, je ena večjih posrečenosti.

Ploščadno akcijo, ki v mnogočem spomni na Prince of Persia, le da se prosto gibljeŝ gor in dol po zaslonu, dopolnjujejo tepežkanje in minice. Mlatenje sicer omogoča tako kombinacije kot prestrezanje stražarskih udarcev. A bistvo je knofodrk in kakih fines ni. Bolj zanimivi sta mini igri za žeparjenje in dobivanje informacij od ubožcev, ki jih Altair zgrabi za goltanec. Pri prvi je treba ključ z drsenjem peresca po ekrančku pripeljati do izhoda iz mošnje, pri drugi pa se v slogu Elite Beat Agents dotikati točk na zasliševančevem telesu in mu zvijati roko z drsenjem nalivnička. Ni slabo, čeprav se enostavnosti kmalu naveličaš, pa še vlečenje peresa na plan je zoprno, saj drugače igraš s križcem ter gumbi.

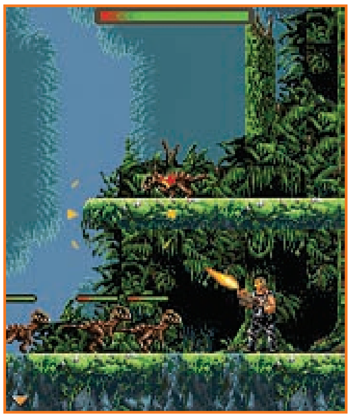
Dodajmo, da je Chronicles moč končati v kakih petih urah (s tem, da večino časa porabiš za crkovanje ter oživljanje namesto za spretno ploščadno igranje), in igra se izkaže za točno to, česar smo se bali. Za cenen odvrtek, narejen vsled velike prodaje DSa, ne zato, ker bi imeli avtorji karkoli pametnega povedati ali dodati večjemu bratu. **50** ***Sneti***

Ubisoft **DS**

TUROK

Krvoločni dinozavri in smrtonosno orožje – s svojo najnovejšo dogodivščino se je lovec na dinozavre Turok odločil, da bo nadlegoval tudi mobilne telefone. A njegov obisk je bolj površne narave.

Špil nas vrže v vlogo Jožefa Turoka, ki je na sledi svojemu bivšemu mentorju in zdajšnjemu vojnemu zločincu Rolandu Kanu. Pridanič sestreli Turokovo vesoljsko ladjo in junak s soborci pade na planet z lačnimi praplazilci. Enostavna štorija za enostaven špil, pravijo, zatorej je igralni sistem bolj kot ne preprost. Turok se pomika od leve proti desni in strelja. Če je na obzorju dinozaver, se lahko skrije v ozadje, dokler ta ne gre mimo, nakar ga štihne od zadaj. Za bojevanje imamo na voljo tri vrste orožja: lok, brzostrelko in šibrovko. V teku igranja lahko orožja nadgradimo, vendar je izboljšanje tako minimalno, da se za to ne splača zapravljati časa.



Pod črto ni Turok nič drugega kot povprečna akcijada z nadpovprečno visoko težavnostjo.

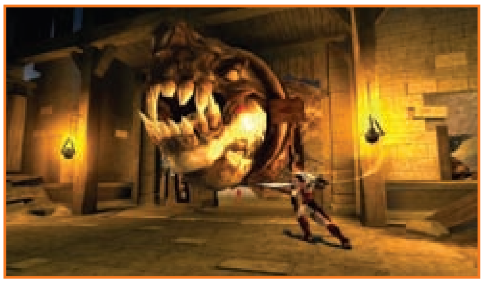
Eden večjih problemov igre je ta, da če te zaloti sovražni vojak ali reptil, se moraš bojevati, če to hočeš ali ne. Direkten boj, ki temelji na hitrem drezanju gumba, pa ni mačji kašelj. Kljub temu, da se ti zdravje počasi obnavlja samo od sebe, te večina dinozavrov spravi v grob z eno taco. Edina rešitev je skrivanje in napadanje od zadaj, a to zaradi množice sovragov večkrat ne uspe. Seveda srečamo tudi šefe, ki pa za razliko od navadnih sovragov ne pred stavljajo resne grožnje in so hitro pokončani. Hecno.

Mobilniški Turok se ne izkaže, kajti neuravnoteženo bojevanje in nepravična težavnost bosta pri marsikom sprožila slabo voljo ter obilje kletvic. Samo in le za res največje oboževalce lovca na dinozavre (vse tri v Sloveniji)! **51** ***Jurec***

Living Mobile **java**

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Ni težko ugotoviti, čemu je Kratos, osrednji lik tretjeosebnih borilščin God of War 1 in 2 na playstationu 2, tako priljubljen. Na površju gre sicer za klasičnega mrkega & besnega mišičnjaka, ki v času in okolju iz grške mitologije brutalno kolje vse okrog sebe. A pomemben je razlog, zakaj to počne: tlačijo ga more, ker je v pehanju za oblastjo ubil ženo in hčer, kar so bogovi z Olimpa izkoristili ter ga zasužnjili. Zato ne le, da njegovo jezo razumeš, temveč jo odobravaš. Še več, del tebe postane bes, ki ga Kratos izraža na vsakem koraku, in z likom se čutiš povezanega. Bi ti ravnal drugače, če bi bil on? Bi se v neogibni trojki za PS3 ne želel maščevati krutim, prevarantskim starogrškim božanstvom? Ne bodi hinavski, seveda bi se. Toliko bolj, ko odigraš Chains of Olympus, preddel sage, ki ga je skupinica Ready at Dawn ustvarila nalašč za PSP.

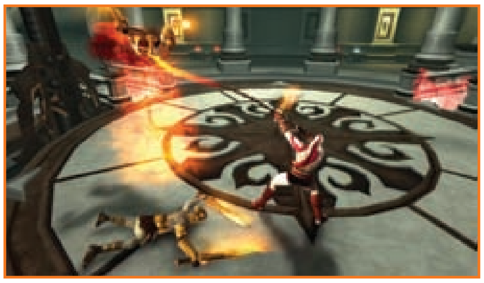


Bazilisk, ki se zgleduje po hidri iz enice, je prvi in hkrati daleč najbolj impresiven šef.

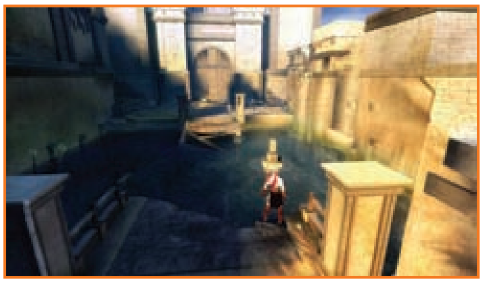
Olimpove verige so zgodbovno postavljene pred GoW1 in spremljajo Kratosa od spopada s perzijsko armado in njenim zobatim baziliskom prek Helijevega templja, Olimpa, Hada in Tartarja do Persefonine kočure. V štorijo so napleteni Titani ter vojščakova preteklost in čeprav se dogodkovno ne zgodi nič zares bistvenega za serijo, je dogajancija kul, medtem ko srečanje s Kratosu ljubo osebico poglobi razumevanje njegovih motivov. Da je podajanje fabule skozi animacije, tako narejene s srčkom kot vnaprej pripravljene, spektakularno in opremljeno s profesionalnim govorom, ni treba poudarjati.

Isto velja za igranje, saj je izvedba za prste obliznit. Odsotnost desne gobice in dveh gumbov pod kazalcema se komajda opazi, saj se kamera postavlja domala perfektno, dočim je moč z L, R in kombinacijami izvesti poln arzenal gibov. Tudi grafike skorajda ne razločiš od one s PS2, saj špil postreže z najlepšo podobo na prenosnici. Pred tabo se raztezajo orjaške podzemne votline, pnejo se gromozanski kipi in tempeljski stolpi, obratujejo titanske mašine, vmes pa oko mazilijo odlični svetobni učinki in uho junaška glasba. Vzdušje iz originala je resnično nedotaknjeno.

Razpokice se začno kazati v igranju. Chains of Olympus ne izumi ničesar novega, temveč presadi Boga vojne na PSP. Gre za do kanca enako zmes tepežkanja, reševanja ugank in ploščadenja kot na sobni konzoli. Puzle tvori premeščanje kipov in obteževanje stikal, krvava jebačina pa je podložna kombinacijam, specialkam in QTEjem. Gotovo je to impresivno izkusiti na ročni drkalici, zlasti ker boj vnovič subtilno krmari med knofodrkom in taktiko, odvisno od izbrane težavnosti. Znanemu osnovnemu orožju, reziloma na ketnah, se pridružijo ščit, magija in dve posebni krepeli: Zevsova rokavica, ki je močna od blizu, ter Haronova maska, ki sovražnike žarkovno trese in s tem deluje podobno kot Meduzina glava iz GoW2. A po drugi strani se vsega, tako masakra in orožij kot sovražnikov, okolij ter puzel, drži silen okus obeh prvencev s PS2. Začneš dobesedno isto, kot si, in večina elementov se čuti tako reciklirana, da meji na rutino. Za nameček marsikaj manjka, od poltenih hotnic in številnih šefov – tu so le štirje in niso povsem vrhunski – prek bolj razgibanih okolišev in templjev do impresivne dolžine, saj Chains trajajo le osem ur. (Na-



Čeprav boj ni tako tehničen kot v Ninja Gaidenu in DMC, še vedno seka. In še dopolnjen z ostalim je.



Da so Verige glede na GoW1 in 2 nekam oskubljene, je logično. Na UMD gre namesto 8,5 GB kot na dvoslojni devede komaj giga in pol.

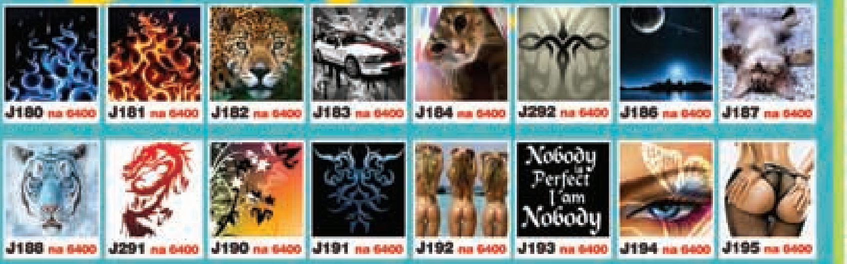
ANIMIRANA OZADJA

Pošlji KODA na 6400
Primer: J203 na 6400

J196 na 6400 | J197 na 6400 | J198 na 6400 | J199 na 6400 | J229 na 6400 | J230 na 6400 | J200 na 6400 | J201 na 6400 | J202 na 6400 | J203 na 6400
J208 na 6400 | J231 na 6400 | J232 na 6400 | J204 na 6400 | J205 na 6400 | J206 na 6400 | J207 na 6400 | J233 na 6400 | J234 na 6400 | J209 na 6400
J210 na 6400 | J211 na 6400 | J235 na 6400 | J236 na 6400 | J237 na 6400 | J238 na 6400 | J239 na 6400 | J240 na 6400 | J241 na 6400 | J242 na 6400
J243 na 6400 | J244 na 6400 | J245 na 6400 | J246 na 6400 | J247 na 6400 | J248 na 6400 | J249 na 6400 | J250 na 6400 | J251 na 6400 | J252 na 6400

STATIČNA OZADJA

Pošlji KODA na 6400
Primer: J180 na 6400


Nobody Perfect I am Nobody

J180 na 6400 | J181 na 6400 | J182 na 6400 | J183 na 6400 | J184 na 6400 | J292 na 6400 | J186 na 6400 | J187 na 6400
J188 na 6400 | J291 na 6400 | J190 na 6400 | J191 na 6400 | J192 na 6400 | J193 na 6400 | J194 na 6400 | J195 na 6400

RAZGLEDNICE

Pošlji KODA IME na 6400
Primer: J255 Marko na 6400

Ljubim te
Tina
Tone
Marko
Marko
Marko

J253 na 6400 | J254 na 6400 | J255 na 6400 | J256 na 6400 | J257 na 6400 | J258 na 6400

JAVA IGRE

Pošlji KODA na 6400
Primer: J130 na 6400

TOP IGRE

RETRO RACER
MOBILE IQ TRAINER
3D MAHJONG

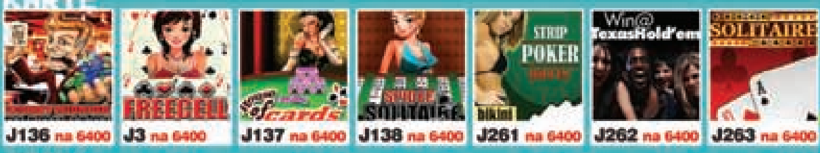
J130 na 6400 | J4 na 6400 | J212 na 6400 | J131 na 6400 | J264 na 6400

MEŠANO

Line Rider
Gothic 3 The Beginning
Hollywood Star
RAMBO
INGENIOUS
E.T.

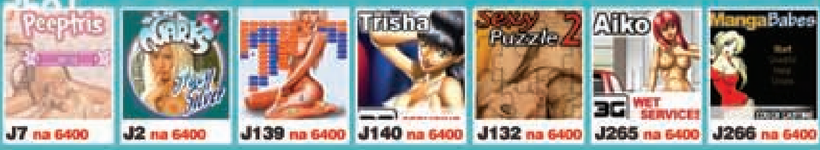
J133 na 6400 | J5 na 6400 | J134 na 6400 | J135 na 6400 | J214 na 6400 | J259 na 6400 | J260 na 6400

KARTE



J136 na 6400 | J3 na 6400 | J137 na 6400 | J138 na 6400 | J261 na 6400 | J262 na 6400 | J263 na 6400

SEXY



J7 na 6400 | J2 na 6400 | J139 na 6400 | J140 na 6400 | J132 na 6400 | J265 na 6400 | J266 na 6400

ORIGINALNE MELODIJE

Pošlji KODA na 6400
Primer: J141 na 6400

ROCK

Nirvana - Smells Like Teen Spirit	J141
Nickelback – Rockstar	J142
Foo Fighters – The Pretender	J40
Metallica - One	J23
Guns n' Roses – November Rain	J143
Queen – We Will Rock You	J144
Red Hot Chili Peppers – Hump The Bump	J145
Gwen Stefani – 4 In The Morning	J146
Doors - Light My Fire	J147
Linkin Park - Shadow Of The Day	J267
Foo Fighters - Long Road To Ruin	J268
Doors - Light My Fire	J270

POP

Katie Melua - If You Were A Sailboat	J148
Kylie Minogue – 2 Hearts	J43
Mika – Relax	J35
Maroon 5 - Won't Go Home Without You	J149
Sugababes – About You Now	J33
Leona Lewis - Bleeding Love	J51
Take That – Rule The World	J25
Hoosiers – Goodbye Mr A	J150
Westlife - Home	J48
Duffy - Mercy	

RNB&RAP

Mc Hammer – Can't touch this	J151
Akon - Blame It On Me	J17
Rihanna – Don't Stop The Music	J152
Kayne West – Stronger	J153
Alicia keys –No One	J21
Timbaland - Apologise	J154
50 cent - Ayo Technology	J18
2pac – All Eyez On Me	J155
Craig David - Hot Stuff	J36
Lupe Fiasco - Superstar	J271
Alicia Keys - Like You'll Never See Me Again	J272
Mary J. Blige - Just Fine	J273
Keyshia Cole - I Remember	J274

SLO&YUGO

Saša lendero - Levinja	J16
Alya – A Veš	J15
Siddharta – Autumn Sun	J156
Siddharta – Homo Carnula	J157
Big foot mama – Važn Da Zadane	J26
Toše proeski – Moja	J158
Edo majka – Pokradi Lovu	J13
Bajaga – Plavi Safir	J159
Toše Proeski - Srce Nije Kamen	J160
Seka – Aspirin	J275
Seka – Kraljica	J276
Rebeka Dremelj - Vrag Naj Vzame	J277
Ceca – Gore Od Ljubavi	J278
Langa - Za Svobodo Divjega Srca	J279
Manca Špik - Še Vedno Nekaj Čutim	J280
Bjelo Dugme - Lipe Cvatu	J281
Bjelo Dugme - Hajdemo u Planine	J282
Bjelo Dugme - Djurdevdan	J283
Helena Blagne - Reci mi	J284
Turbo Angels - Zabava	J285
Neisha - Ogenj Pod Nogami	J286
Tabu - Pesek In Dotik	J287
Werner - Ne Gane Me	J288
Nuša Derenda - Danes Vračam Se	J289
4Play - DJ	J290

ELEKTRONIKA

Moloko – Sing It Back	J161
Chemical Brothers – Galvanise	J162
David Guetta – Love Is Gone	J37
Benny Benassi – Satisfaction	J163
Prodigy – Smack My Bitch up	J164
Jamiroquai – Cosmic Girl	J165
Fatboy Slim – Weapon Of Choice	J166
Faithless - Insomnia	J167
Beastie Boys - Intergalactic	J168

SMEŠNI ZVOKI

Bucibuci	J91
Smeh	J92
Alo Budjavi	J93
Ja Zvonim	J94
Bosanski Hotline	J95
Mali Patuljak	J96
Prdec	J169
Gazda, Javi Se	J170
Poruka	J171
Policaji	J172
Drunk Phone	J173
Funny Snore	J174
Baby	J175
Crni Gruja	J176

SERVISI

Pošlji KODA na 6400.
Primer: S2 na 6400.

HOROSKOP
VICI
LJUBEZEN
KOKTEJLI

S2 na 6400 | S3 na 6400 | S1 na 6400 | S5 na 6400

www.GettyMobile.si

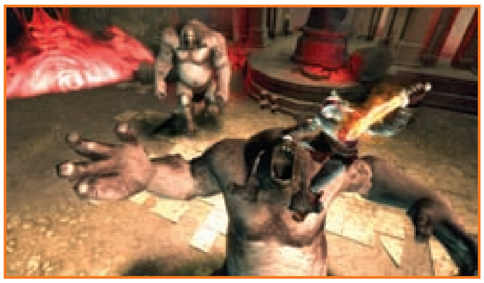
Naloži si katerokoli vsebino in sodeluj v nagradni igri!!!

ČAKAJO TE NAGRADE

Naloži si katerokoli vsebino in sodeluj v nagradni igri!!!

5X mp4 player 20X dizajnerskih majic Street IQ

Super nagradna igra za vse člane Joker kluba. Pravila nagradne igre najdete na www.leeloo.si/joker. Član postanete z sodelovanjem v naših akcijah in tedensko prejmete sms z wap povezavo do šestih novih vsebin. S sodelovanjem se strinjate tudi s splošnimi pogoji in pravili na www.gettymobile.si. Če ste mobi uporabnik pred uporabo storitev preverite stanje na računu. Prejet sms je 1,99 € z ddv. Odjava: Joker stop. Redna cena iger: 3,33 €, ozadij: 1,5 €, melodij: 1,5 €. Ponudnik in izvajalec je Leeloo d.o.o. Prenos sms sporočil poteka preko omrežij Mobitel d.d in Si.mobil d.d.



Zabadanje enookih kiklopoidov v uče je enako kot v Bogu vojne za PS2 – izvedeš ga s QTEjevsko mini igro, ko jim odvzameš dovolj energije. Je krvavo in silovito, toda enako mogočna je reciklaža.

to se odkleneta težavnost god in niz ločenih izzivov, a vseeno). In naposled so tu neizpiljenosti: ni ločenih animacij prijemov z Zevsovo rokavico, eden od kvestov je čudno nedokončan, zaključni tempelj je orenk nenavdihnjen, k ročicam se je treba postavljati milimetrsko natančno, sicer kar ni ikone, nemalokrat pa število sličic na sekundo pošteno pade, tako da je ogrožena gladkost bojevanja.

Za nekoga, ki enice in dvojke ni igral, našteto ne bo težava. Chains of Olympus takemu ne morem dovolj priporočiti, če si želi hudega akcijadnega razčefuka s premori za razmišljanje. Znalci pa … Razočarani sicer ne boste, Kratos se vam bo nadalje razkril in uvideli boste, da v dlani držite pravi tehnološki biser. Hkrati pa si boste vsaj malo, čisto pohitem želeli, da bi odigrali več kot izbrane dele God of War 1 in 2. **86** ***Sneti***

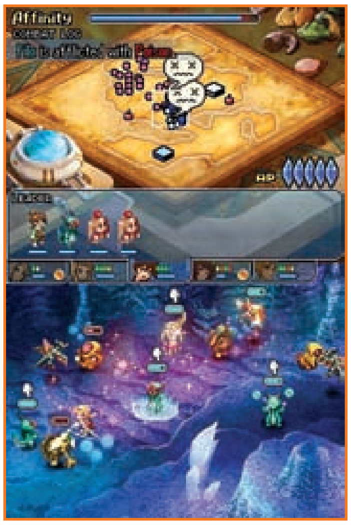
Sony **PSP**

FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

Revenant Wings se odvije kmalu po dogodkih iz dvanajstice za PS2. Vaan, Penelo, Balthier in Fran najdejo skrivnostno zračno ladjo, ki jih popelje v deželo prebivalcev neba. Ti jih zaprosijo za pomoč v bitki proti sodnici, ki nad zračnim življem izvaja genocid. In nov boj v univerzumu FFXII se lahko začne, le da tokrat na DSu. Če je to krivda majhne konzole, je stvar debate, toda štorija ni podedovala epskosti in veličine dvanajstice. Tudi zaradi animejskih likov je lahkotnejša in obiluje s komičnimi vložki.

No, bistvo je igranje, ki povzema nauke realnočasovnih strategijih in jim primeša nekaj frpjstva. Like po bojnem polju premikamo s peresom, tepež pa začnemo tako, da enega od njih usmerimo na sovraga. Mlatenje je avtomatično, dokler nekdo ne obleži, tako pač, kot je značilno za RTSje. Dinamika, kolikor je je, izvira iz esperjev, od chocobojev do Tonberryja, ki spremljajo junake in so znani iz starejših FFjev. Vdelani so tudi gambiti, a vsakega esperja lahko opremimo samo z enim. Prav tako je omejeno frpjsko napredovanje, saj ni sistema poklicev ali prostega razvoja. Z dobivanjem izkušenjskih točk se vsaki osebi zgolj odklepajo vnaprej določene lastnosti, tako da postaja vse močnejši bojevnik ali boljši dohtar.

Žal poenostavljenost, ki so jo Square Enix udejanjili, da bi igro približali orjaški masi lastnikov DSa, ni edina težava.

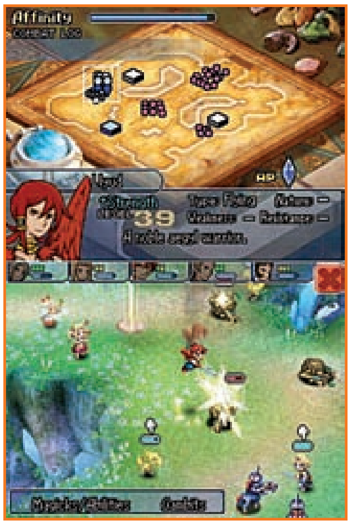


Že luštni animejski liki nakazujejo, da štorija ni podedovala epskosti in resnosti velike sestre.

Umetna pamet je na nizki ravni in podobno kot Heroes of Mana špil zafrkava preglednost, saj v kupu likov na zaslončku težko označiš pravega. Sprva hakeljc ni velik, proti koncu nekako tridesetturnega špila pa se lahko izkaže za smrtonosnega, saj postanejo sovragi številčnejši in nevarnejši. Kdor bo tedaj gagal, se lahko zanese le na grindanje v številnih stranskih kvestih, ki k zgodbi ne doprinesejo. Povrhu je to sprto z očitnim namenom zadovoljiti drugačne igralce kot temeljni naslov.

Revenant Wings bo sicer našla svoje občinstvo, saj ni nezabavna in te do konca pripelje brez pregroznih spotikov. Smo pa od nje pričakovali več od povprečnega poskusa udinjanja širokim množicam. **69** ***Jurec***

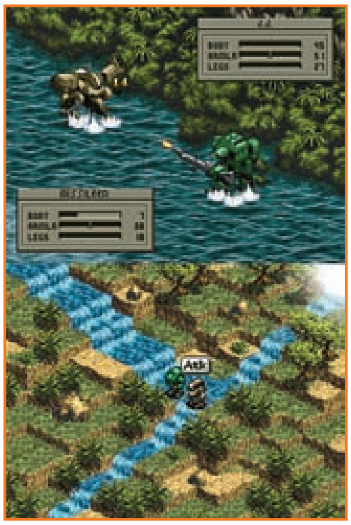
Square Enix **DS**



Zemljevid je bolj kot ne dekoracija, saj te lahko med akcijo vsak pogled nanj stane življenja.

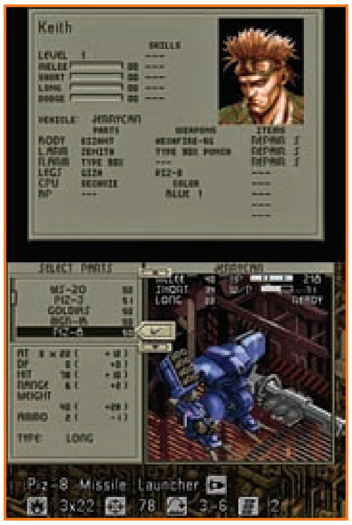
FRONT MISSION

Gromozanski roboteji, ki streljajo rakete z ramen, so nadvse imenitni in ava Japoncem, da nas z velikimi hodečimi pločevinkami obdarjajo že lep čas. Tudi Front Mission ni nova zadeva, saj je v verziji za SNES z nami že od leta 1995. Tu opisani izvod za DS je v veliki meri nje ponovitev.



Tudi podlaga ima svoje lastnosti. Raketiranje nasprotnika v gozdu pomeni veliko sivih las, medtem ko je na vodi čisto izpostavljen.

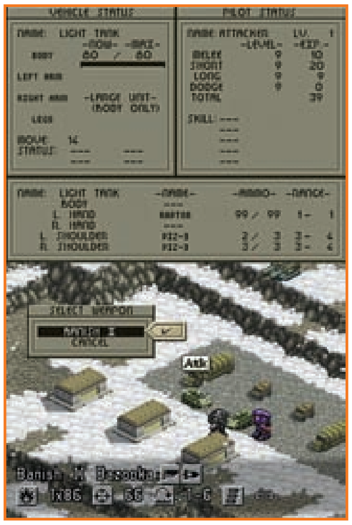
Igra je taktična potezna strategija, ne dosti drugačna od Final Fantasy Tactics, le da tu nastopajo veliki roboti – wanzerji (ime je skovanka iz nemškega Wanderung Panzer, hodeči oklepnik). Na spodnjem zaslonu roboti kolovratijo naokoli in streljajo druge robote do smrti, na zgornjem pa čepijo njihove lastnosti. Te se v osnovi delijo na sposobnosti pilota, ki z izkušnjami napreduje, ter zmogljivosti stroja, v katerem sedi. Wanzerji so sestavljeni iz štirih delov: trupa, dveh rok ter nog. Vsakega od delov je moč odpihniti; če gredo preč roke, robot ne more delati pinjau, če pa trup, je z njim konec. Boj je zelo enostaven, saj je posamezen korak sestavljen iz premika in strela, pri čemer lahko v sovražnika pošiljamo rakete od daleč ali ga naskočimo od blizu ter ga z veliko macolo usekamo okrog kepe. Dostopnost je v redu, toda ker dve vdelani kampanji obsegata nad 60 misij (!), se boste začeli že pošteno pred koncem dolgočasiti. Naloge resda niso monotone, štorija je zgledna in tudi spuščanje rafalov v sovražne wanzerje je uživaško. Toda želel bi si naprednejših možnosti iz Front Missionov za PS2, ker hitro dobiš občutek, da počneš eno in isto. Lep del časa preždimo še ob kupovanju robotskih delov, ki jih je malce preveč enakih – mar bi namesto stotih vrst nog vključili več posebne opreme. Ob tem pa trčimo na rahlo neroden vmesnik, ki bi komot preživel brez milijona potrditvenih zaslonov.



Vsemogoče opreme je ogromno, a želel bi si več raznolikosti. Zlasti pogrešam energetske topove in sploh kako izbiro tipal.

Front Mission sloni na dolgem puščavništvu (večigralstvo ponuja le neposreden dvoboj dveh wanzerjev), frpjskem bildanju statistik z izkušnjami in kupovanjem opreme, toda maločem drugem. Za strateški izziv bodo Advance Wars bolj primerne. **73** ***Aggressor***

Square Enix **DS**



Sovražna umetna pamet je precej tumpasta, razen tega, da vsi ciljajo vaš najšibkejši člen. Če fentajo katerega od vaših, to košta denarce.

WWW.ITAK.SI

Hud trik!

Ob nakupu mobitela Nokia 3500 za vse Itakovce darilo DVD film "Ehhh" z naj slovenskimi deskarji na snegu, pri nakupu mobitela Sagem my 411c Oxbow pa poleg filma še kupon za 25% popust ob nakupu oblačil Oxbow**.

Nokia 3500

MMS¹ 📧 Bluetooth 2.0M MP3

68,94 €*

Sagem my 411c Oxbow

MMS¹ Bluetooth VGA MP3

38,94 €*

Mobitelova prodajna mreža uporabnikom omogoča nakup akcijskih mobitelov na več kot 350 prodajnih mestih po vsej Sloveniji. Zaradi tega je mogoče, da določen model mobitela ni na voljo na vseh prodajnih mestih hkrati.
Ponudba traja do odprodaje zalog in velja za vse naročniške pakete, razen za osnovni SOS paket, paket Podatkovni bonus, Enotni paket, paket Telemetrija in izbrani paket na podrejeni številki v storitvi Avtotelefon. Cene vključujejo DDV.

*Velja ob sklenitvi/podaljšanju naročniškega razmerja Mobitel GSM/UMTS za 12 mesecev. Za vse, ki nimate veljavnega aneksa GSM št. 8/2005.
**Velja v trgovini Head-Oxbow, Vegova 12, 1000 Ljubljana.

itak

Publicis + Ajax Studio, foto: S. Vidic, D. Angler

MOBITEL d.d., 1537 Ljubljana

Kje so vse e-knjige?

Tuco se sprašuje, kaj je zdaj s krasnimi novimi knjižnimi čipi, vdelanimi naravnost v hipotalamus, in zakaj še vedno čitavši po starem, s pobeljene celuloze.

Dejansko se velja vprašati. Zakaj moram iz šolske knjižnice kot Levstikov čapac Krpan na plečih tovoriti pol centa bukel, ako želim kod domaćeg branja zadovoljiti profo pri Slovenštini, če pa so že leta 1999 smelo napovedovali, da bo v par letih tri četrt vseh knjižnih vsebin obstajalo le še v digitalni formi? Kje torej so? Je zatajila tehnologija? Ali pa založniki ne dajo od sebe e-knjig?

Tehnologija

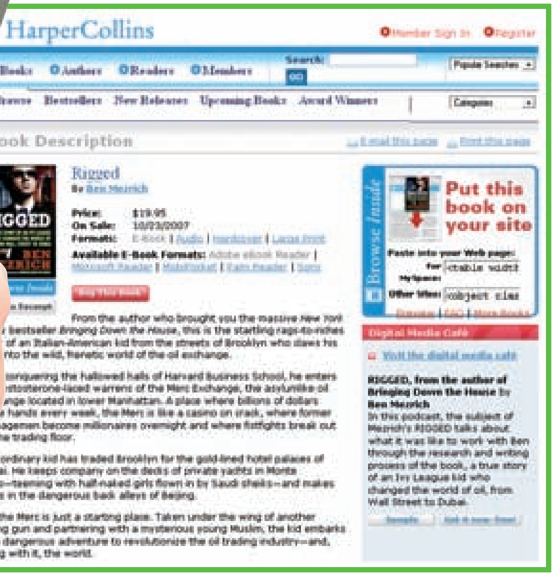
Naj bo kojci jasno: pri e-knjigah tehnologija ni in nikoli ni bila kakorkoli problematična. Resda so bili še na prelomu tisočletja zasloni nikakvi, majhni in dragi, internet ni bil v polnem razmahu, čipovje pa je bilo energijsko potratno ter neprijazno. Ampak težava ni v trdini, pač pa v čitavcih, zakonih, internetu, avtorskih pravicah in še v čem. S papirja beremo, ker je to kul, enostavno in poceni, kljub najnovejšim e-tintnim zaslonom, ki so zrtje v e-bralnike zelo približali gledljivosti papirja. Jasno, da se bo vedno našel kak gik, ki se mu bo zdelo bolj zanimivo brati Prevzetnost in pristranost s fensi šmensi bralnika e-knjig. Samo zato, ker to lahko počne. Vsi drugi pa se, zavijajoč z zrkli, sprašujemo: čemu, za Alahovo voljo? Fizična, prvobitna, nedvoumna papirnata knjiga je od pamtiveka zvesta in priročna prenašalka znanja ter informacij. Papirus lepo prepognemo in vtaknemo v levi devžej, si z njim krajšamo čas v najmanjši kamri bajte in ga, če zmanjka celuloze v roli na latrini, za nameček praktično uporabimo. Bukla je cenovno dostopna in jo vzamemo s sabo na plažo, v posteljo, na tramvaj ali konjsko vprego. S papirnate površine je luštno brati, je kontrastna in ima izvrstno ločljivost. Na otip je prijetna, po njej lahko kracamo in iz njenih vogalov delamo oslovska ušesa. Ne potrebuje napajanja ali pomnilniške enote in je razgradljiva ter okolju prijazna. Moremo jo celo zakuriti ali jo spremeniti v pepelnik iz papirmašeja. Zakaj bi si torej želel brati Harryja, Prstanovje ali Alana Forda z nekakšnega ekrana? Ha?

The Frog Pond
Up to the top of the pond
came a young frog.
He waited for a while
with just his eyes out of the water.
He could see no danger,
So he climbed through the weeds
and hopped on to a stone.
33

Zasloni s tehnologijo e-ink so končno postali očem zares prijazni, predvsem pa energetsko sprejemljivi, saj potrebujejo elektriko le za obračanje strani in ne za ohranjanje slike. Mikrokapsule tinte skrbijo za dobro ločljivost in že kar samodejno gladijo robove črk. Nekateri displeji so celo občutljivi na pritisk in lahko nanje čečkamo ali jih uporabljamo kot beležnice med predavanji.

Prednosti e-buklovja

Odgovor je, vsaj po mnenju večine, tak: ne bi si. Vsaj ne, če e-knjigo jemljemo kot popolno ustreznico papirnati in nam rabi kot fascinantna igračka za impresioniranje rođotov. Če pa izkoristimo tisto, v čemer e-bralniška tehnologija prednjači – e, tedaj je to vse kaj drugega. Recimo zmogljivost. V bralniku e-knjig ne bi radi imeli le slikanice o Mačku Muriju, marveč toliko besedil, kolikor jih pomnilniško čipovje prenese. Se pravi, vso knjižno polico in manjšo biblioteko srednješolskih klasikov povrhu. Resda ne bi čitali vsega naenkrat, vendar nam za hranjenje ne bi bilo treba žrtvovati pol hektarja stanovanjske površine. Nato sta tu praktičnost in uporabnost. Elektronski slovarji, enciklopedije, leksikoni in podobno špehovje se je že zdavnaj izkazalo za bistveno prijaznejše v elektronski obliki, saj željeni pojem vtipkamo in imamo hipno serviranega. K temu dodajmo priročnike, zemljevide


HarperCollins
Member Sign In
Register
Books
Authors
Readers
Members
Search:
GO
Popular Searches
Browse
Bestsellers
New Releases
Upcoming Books
Award Winners
Categories
Book Description
E-mail this page
Print this page
RIGGED
BEN MEZRICH
Rigged
By Ben Mezrich
Price: $19.95
On Sale: 10/23/2007
Browse Inside
Put this book on your site
Digital Media Café
Visit the digital media café

Založbe ponujajo e-knjige v različnih formatih, odvisno od e-bralnika. Koštajo od 50 do 70 % cene papirnatih knjig.

in atlase, navodila za uporabo česarkoli že, pravniške zakonike ter pravilnike, akademsko tekstovje, znanstvene in tehnične vsebine in sploh vse, kar je dobro imeti venomer na dosegu klika ter meta očesa. Najnovejši e-bralniki se brezžično povezujejo v splet, predvajajo filmčke in empetrije ter si namečkoma pustijo s tipalno občutljivim zaslonom kracati po tekstovju, delati zaznamke, označevati ter podčrtovati in početi še sto in eno koristno stvar. Ne gre zanemariti velike izbire in lahkotnega nakupa. Želeno e-buklo najdemo v matrici, zanjo plačamo, jo pretočimo v onegaj in že lahko beremo. Obisk mesta in zamudno brskanje po prašnih policah knjigarne odpadeta. Čisto na koncu pa še okoljska prednost: zaradi e-tekstovja ne pade niti eno drevo. Sicer je praksa nekaj drugega kot teorija (odkar je v rabi e-pošta, je število natisnjenega papirja naraslo za štirikrat). Ampak recimo, da načeloma to drži in da je zelo pohvalno ter do zanamcev prijazno.

Toda, kot rečeno, težava ni trdina, ampak vse kaj drugega.

ZALOŽNIK BREZ PAPIRJA

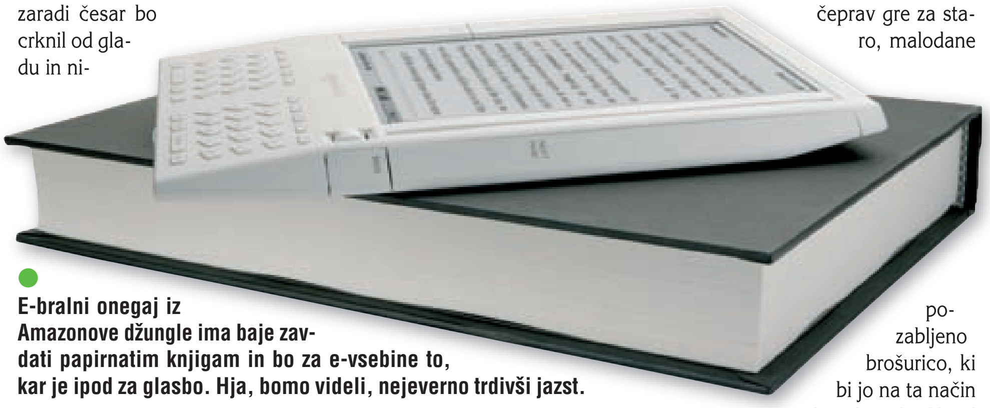
Je kot sipa na suhem. Vsi najpomembnejši dejavniki založniškega dela in obstoja so namreč vezani na ter odvisni, pazi to, ne od vsebine, temveč od papirja, na katerem je le-ta natisnjena. Tisk je odvisen od naklade (števila zvezanih papirnatih svežnjev), avtorske pravice in honorarji se takisto nanašajo na število konkretnih fizičnih izvodov, ves dosedanji koncept avtorskih pravic uporablja za množilnik papir in tudi zakonodaja do nedavnega (ponekod še vedno izključno) govori samo o njem. Če založniku vzameš papir, na katerega tiska knjige, mu ne ostane nič, zapre lahko štacuno in gre domov. Kakor nenavadno zveni, vendarle drži: založbe sicer izdajajo vsebino, štorijo, sanje, ideje in čustva, toda njihov obstoj je odvisen od tega, koliko potiskane celuloze prodajo.

Založnikova računica

Založba mora knjige prodajati in pika, sicer založnika ni več. In če ni več založbe, ne bo več knjig – vsaj ne tistih, ki ji je vredno brati. Ostal bo pač šodr, pofl, apn, ščiš, škart, ker bodo avtorji prepuščeni samim sebi.

Da lahko založba knjige dela, jih mora prodati, to pa lahko počne samo, če ima nad njih talanjem in prodajo nadzor. Ne gre za kapitalistično furanje velikega korporacijskega brata, temveč za zagotovilo, da je avtorskim pravicam zadoščeno. Skratka, ne dosti drugače kot pri glasbi ali filmih. Ker se tovrstna roba že dolgo veselo pretaka po matrici do vsakega pamža, ki ume na fotrovem abaku pognati eMulo, imajo založniki seveda polne gate od strahu, da podobna usoda nemara čaka tudi e-knjigo. Toda četudi filmarji in muzikanti še tako tarnajo nad empetriji in diviksi, sta to industriji, ki že desetletja cuzata zvrhane kupe cvenka od vsepovsod in sta vse prej kot siromašni. Založniki knjig pa se temu niti slučajno ne približajo in globalno piratiziranje e-knjig bi marsikatero založbo, ki tako ali tako životari, utegnilo spraviti na boben. Knjige rešuje le dejstvo, da je papirni medij kljub vsemu še vedno bolj ajnfoh od česa drugega in da za branje ne potrebuješ ničesar drugega razen lastne pismenosti, medtem ko za zrtje filmov in sluhanje glasbe od nekdaj nucaš ustrezno predvajalno napravo.

A kar je brezplačno, je mamljivo, buljenje na zaslon gor ali dol. Našega prislovičnega pamža boli falus, če je moral za knjigo avtor krvavi pot potiti in za uboren honorar ves jetičen na temačnem podstrešju škrabati vsebino. Dol mu visi, da s tem, ko njegove knjige založnik ne bo prodal (ker jo bodo vsi raje nemarno kopirali), pisec ne bo dobil honorarja, zaradi česar bo crknil od gladu in nikoli več ne bo naškrabal ničesar, dasiravno ima zamisel za knjigo, proti kateri je Harry dolgočasen kot telefonski imenik. Avtorji morajo za svoje delo dobiti mezdo, sicer nehajo pisuniti. Zato morajo založbe predvsem zagotoviti zaščito pred masovnim ilegalnim kopiranjem, obenem pa e-knjigo tržiti in prodati na način ter v obliki, ki bi bila bralcem enako prijazna kot papir.



E-bralni onegaj iz Amazonove džungle ima baje zavdati papirnatim knjigam in bo za e-vsebine to, kar je ipod za glasbo. Hja, bomo videli, nejeverno trdivši jazst.

Zaplete se tudi pri formatih in trdini. Bralnikov e-knjig je malo morje in so med seboj nezdružljivi. Tipična bitka za standarde med proizvajalci. Ker založnik ne ve, kaj (če sploh) si čitavec lasti, mora e-knjigo ponuditi v različnih formatih, uporabnik pa sam izbere sebi ustreznega. V tem trenutku prednjačijo specifični formati za Sonyjeva bralnika reader in librié, iRexov iliad ter Hanlinov ebook, obstaja pa še dosti generičnih datotečnih formatov tipa XML ali PDF, ki jih beremo na računalih, prenosnikih, dlančnikih, jabolčnih ipodih oziroma iphonih ter drugih mobidikih.

Zakoni in državni prašičevec

Ne bodeš verjel, a še nedavno država e-knjige ni ne poznala, ne priznala. Če so birokrati dobili v evidenco elektronsko tekstovje, so ga nemudoma klasificirali in popredalčkali kot 'programsko opremo', pač v skladu z edino veljavno zakonodajo globoko iz časa rajnke Juge, ne moreš verjeti. Založnik je torej, če je hotel umotvor prodajati, cesarju plačal višji davek, enakovreden licenčnemu igričarskemu apnu, akoravno je pravkar izdal Visoško kroniko v e-obliki. Kaj je zato storil pri naslednji tovrstni bukli? Jah, ni je izdal. In zato tržnih e-knjig ni bilo nikjer, pač pa samo brezplačne, take s crknjenimi avtorskimi pravicami in drugo propagandno čtivo. Da bi država morda celo prispevala fičnik ali dva kot subvencijo za izdajo novih e-knjig, podobno kot to občasno še počne pri kaki kulturno kvazi pomembnejši papirnati brošurici? LOL. Saj gre vendar za 'programsko opremo', ne? Naša Kokoška prav tako ostaja gluha za ideje, da bi pomagala vzpostaviti distribucijski spletni portal, kjer bi bile zbrane vse slovenske e-vsebine. Zaradi tega vsaka založba prodaja svoja jajca na svoj način, za ostale pa jo boli falus, saj od njih nima nobene koristi.

Vendar so založnikom dosti večja bolečina v riti avtorske pogodbe – v tem grmu tiči svizec, zakaj e-knjig ni (še več). Še pred kakimi petnajstimi leti ni mogel nihče predvideti, da se bo matrica tako razbohotila ter da bodo elektroni, tekoči kristali in empetriji vsepovsod. Zato so bile pogodbe med založniki in avtorji napisane ter podpisane tako, da so predvidevale le izdajo na papirju, niso pa omenjale digitalne različice. In če avtorska pogodba izrecno ne dovoljuje izdaje (tudi) v ničlah in enicah, potem avtorsko pravo slednje – meni nič, tebi v čelo tič – prepoveduje. Kaj to pomeni? Da založnik obstoječe celulozne knjige v e-obliki ne sme izdati, čeprav gre za staro, malodane pozabljeno brošurico, ki bi jo na ta način digitalno obudili od mrtvih, saj bi s tem kršil avtorske pravice. Zatorej je treba k vsem neštetim obstoječim pogodbam iz preteklosti najpoprej dodati in odobriti anus, khm, aneks, ki izdajo na displejčku izrecno dovoljuje. Poleg tega mora dogovor o honorarju in nadomestilu za copyright primerno ovrednotiti izdajo umotvora, kjer naklada ni določena oziroma je fiktivna, saj ne gre za določeno število kosov papirusa – če se z vsem tem vsak avtor posebej strinja, seveda. Skratka, jeba. Razen, če je od zadnje izdaje preteklo že sedemdeset let, kolikor po zakonu traja, da avtorske pravice odmrejo, in jih v tem času avtorjevi potomci niso uveljavili.

Kje so torej e-knjige?

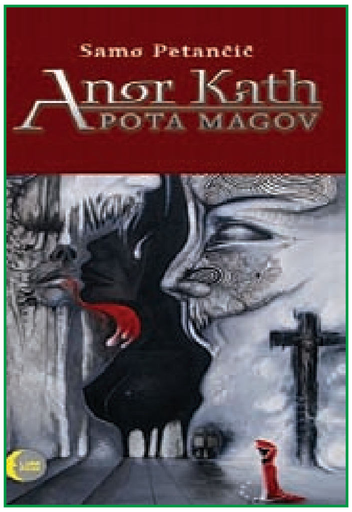
So, in še več jih bo. Nove e-knjige zlasti fantazijskih, misterioznih in detektivskih žanrov moreš dobiti v vrsti spletnih trgovin oziroma internetnih strani založb, začenši z največjimi svetovnimi. Zadeva je stekla in bo šla le še naprej. Založniki se ne bojijo več, da bo e-knjiga izpodrinila papirno, temveč stavijo na sinergijo medijev. Saj veš, kako so vsi govorili, da bo izum radia pokopal časopise, televizija bo pobrala radio, internet pa bo na koncu itak edini ostal? Resnica je ta, da vsi samo še več poslušamo radio in gledamo TV.

Važna je namreč kritična masa. Dokler ni dovolj bralnikov in čitavcev, ki so jih pripravljeni uporabljati, tudi ni mnogo e-knjig. In če ni dovolj e-knjig, ni razloga, da bi kupil (ne ravno poceni) e-bralnik. Ta začarani krog jajca in kokoši se bo nemara res končal na strani založb, vprašanje je le, za kakšno ceno in ali si bodo medtem internetni gusarji meli kosmate dlani. Kako tržiti in prodati e-knjigo? Razen dileme, koliko je sploh vredna vsebina, če ji odvzameš formo, je seveda koristno, če bo to vsebino bralec imel kje prikazati. Kar naenkrat namreč skupaj s tekstovjem ne dobiš njegovega nosilca in hkrati vmesnika (papirja), saj moraš tega kupiti posebej.

Nekako v dveh letih naj bi dosegli kritično maso, da se bo e-knjižna snežena kepa začela končno valiti odločneje. Vendar pomni: e-knjige nadomestile p-knjig bodo ne, saj za to ni ama baš nobenega utemeljenega motiva. Displeji bodo le dopolnili papirnate strani tam, kjer je to praktično, smiselno in koristno. Avtorske pravice se bodo skozi zaščito DRM ali kaj podobnega uveljavile tam, kjer bo to možno. E-bukle bomo kupovali, ko bo to bistveno ugodneje in e-časopise ter e-stripe nemara brali, ko bodo za ruljo smešno poceni. In na zaslonu bodo masovno reševali križanke ali sudokuje oni, ki se jim bo zdelo to bolj zabavno. Vse ostalo bo kot doslej na pobeljeni celulozi.

Samo Petančič: ANOR KATH – POTA MAGOV

Kolikokrat je med vami, ljubitelji epske fantazije, pogovor nanesel na kako podalpsko tovrstno delo? Bolj malokrat, saj jih je moč prešteti na prste ene roke. A položaj se je spremenil, saj sta izšli kar dve tovrstni fantaziji, obe prvenca slovenskih avtorjev.
Slovenski fantazijski roman, torej. To mora biti navaden ščiš, že slišim dvomljivce. Je že tako, da se slovenska, khm, 'šundovska' literatura ne more otresti vnaprejšnje oznake podpovprečno. Okej, stanje ni rožnato, toda metanje vseh del v isti koš, čemur sem vse prevečkrat priča, je vse prej kot fer. Dober primer je pričujoča knjiga.



Pota magov se začno hitro, brez dolgovezenja, in še preden se zavemo, smo že sredi dogodivščin. Spoznamo tri mage različnih šol (ranarja, nekromoža in gospodarja golemov), ki vsak zase začno veliko pustolovščino, ne prav dobro vedoč, kaj jih čaka. A njihove poti se kasneje zlijejo in pridruži se jim še marsikdo, medtem ko zgodba razkrije osnovno težavo. Začno se namreč prebujati bogovi, ki imajo s človeštvom neporavnane račune, vse skupaj pa se, kot se v žanru spodobi, vrti po osi dobrega in zla. Dežela je pod vpadom bojnih bitij, Lokat imenovanih, ki ne puščajo preživelih, in na naši trojici je, da razišče, kdo stoji za njimi. Seveda pa ni vse tako enostavno, saj spoznamo vrsto posameznikov, ki zmedo izkoristijo za svoj vzpon. Ne v človekoljubne namene ...
Poznavalci bi dejali, da gre v osnovi za herojsko pustolovsko fantazijo, ki se spogleduje z množico knjig Dungeons & Dragons, temelječo na namiznih frpjkah. Vendar je Petančič za začimbo uporabil temačno fantazijo, ki pripoved odreši plehkega pohajkovanja in doda nekaj zrelosti ter krvi... Liki so obdarjeni z zadovoljivo globino in se dovolj razlikujejo, da se ti z lahkoto izrišejo pred očmi, medtem ko so njihove osebnosti ravno dovolj izdelane, da razumeš njihova dejanja. Tudi izmišljena dežela, pokrajina in prebivalci vseh sort se bralcu kažejo tako, kot se od dobre knjige pričakuje – sproti, živo in skozi osebe, ne potom kilometrskega naštevanja. Knjiga je na moč zloščena in vidi se, da je pred izdajo šlo vanjo dosti piljenja.
Jasno, če boste pričakovali novega Martina ali povest kruto primerjali z vrhunsko tujo fantazijo, bodo Pota magov izgubila bitko. A to je že stvar žanrskega trenda, kjer niso več v ospredju herojski kvesti. Novince v zvrsti bo knjiga zelo verjetno navdušila, veterani pa bi morali z nekaj popustljivosti vseeno dejati, da gre za spodobno branje. Razveseljivo je še dejstvo, da so Pota magov le prvi del načrtovane trilogije.
Založba Goga se je s knjigo potrudila, kar se med drugim kaže pri všečni naslovnici. V knjigarni boste v zameno za trdo vezan odmerek pustolovščin pustili 23 EUR. ***Flegma***

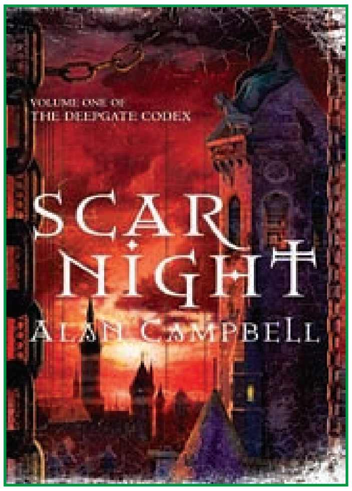
Bojan Ekselenski: INDIGO OTROCI

Če se je Petančič lotil epske fantazije z mikro vidika, torej oživeti svet skozi nastopajoče, je Ekselenski dosti bolj velikopotezen. Avtor je namreč mnenja, da je ravno podroben opis sveta, zgodovine in še česa tisto, kar ga bo naredilo verjetnega. To mu tudi uspe, saj je detajlov nič koliko. Žal zaradi tega dolgo trpi zgodba, saj se s težavo prebijamo skozi množico informacij. Je pa res, da imaš zato na koncu občutek, da je pripoved vpeta v večji okvir, da ne obsega samo tistih krajev ter likov, na katere naletimo med branjem.
Obseg podrobnosti ni presenetljiv, če vemo, da knjiga temelji na krščanskem in judovskem (kabalističnem) izročilu. Pisatelj, ki hkrati fura spletno stran *www.vitezicarovniki.com*, si zamisli vzporedna svetova: našega, v katerem je čas bližnja prihodnost in kjer spoznamo srednješolca Borisa tik pred maturo, ter Drugotnost, klasično fantazijsko realnost. V slednjem so kajpak na delu temne sile, ki ogrozijo obstoj človeštva, toda v Borisu se utelesi legendarni Mešarah, ki bo uravnotežil večni boj med dobrim in slabim. Za Borisa to poleg običajnih spotikov, ki jih doživlja kot tinejdžer, pomeni kup novih. Fabula plete niti iz obeh svetov in skrbi za dinamičnost; skoki iz našega v fantazijski svet so zanimivi, mešanje realnosti deluje smiselno. Pri tem je visoka fantazija z velikimi bitkami, kvesti in pravljičnimi bitji iz one dimenzije le del slike, saj ji nasproti stoji problematika te razsežnosti, ki se loteva najstniškega odraščanja ter družbene kritičnosti. Celo nekaj detektivke je vmes, toda nenavadna zmes deluje.
A knjiga ima problem: očitno je, da ji manjka uredniške in lektorske roke, ki bi poskrbeli za boljšo berljivost. Zdi se, da avtor preveč stavi na izročilo in svet ter premalo na samo zgodbo. To je zlasti moteče v prvi polovici knjige, kjer imaš včasih občutek, da gre za pridigo o neki zveličavni resnici. Drži pa, da proti koncu štorija prestavi navzgor in ponudi nekaj adrenalinskega čitanja. Naslednji del štirilogije Vitezi in čarovniki že nastaja.

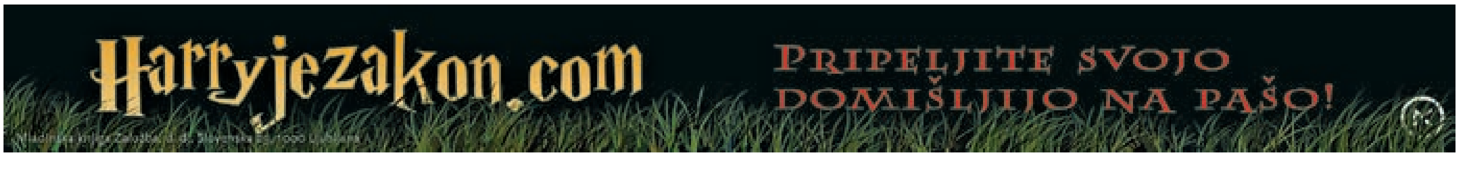
Bojan Ekselenski
VITEZI IN ČAROVNIKI
INDIGO OTROCI
Trubar

Knjigo, ki je izšla pri založbi Trubar, se zaenkrat dobi le na prej omenjeni mrežni strani. Mehko vezan izvod je 19 evrov, poleg pa boste dobili še CD z ekstra materialom. ***Flegma***

Alan Campbell: SCAR NIGHT



Žanr fantazije se je zadnje čase popredalčkal v nešteto podzvrsti. Scar Night novinca Alana Campbella tako sodi v čistokrvno temno fantazijo. Turobno in apatično okolje ter črna arhitektura le odsevata družbeno ureditev, saj mesto Deepgate vodi inkvizicijsko predstavljena Cerkev. Ta uveljavlja rigidna verska pravila in če se kdo kdaj zasmeji, je to gotovo po nesreči. Ni pa to nič čudnega, saj mesto visi nad breznom, na dnu katerega naj bi prebival bog Ulcis, kateremu mečejo trupla umrlih prebivalcev. Nekako ni okolje za radoživost.
No, zgodba je vse prej kot brez volje, za kar poskrbijo raznoliki liki. Mladoletni Dill je zadnji iz rodu angelov in naivno verjame vsemu, kar mu pove Cerkev, čeprav mu ta ne dovoli niti letati. Kljub temu, da nosi očetov meč, ga ne zna uporabljati in je zgolj parodija nekoč mogočnih angelov. Rachel je pripadnica rodu cerkvenih ašašinov, s to napako, da se ne more znebiti človečnosti in postati robotski izvrševalec umazanih nalog. Zato pa pridobi na ciničnosti. Devon je glavni na oddelku razvoja strupov in je zaradi dolgoletne izpostavljenosti ves razjeden. Carnival je psihotična, z brazgotinami posuta angelka, ki na vsako noč prazne lune – 'scar night' – ubije enega od prebivalcev in se s tem ohranja pri življenju že tisoč let. Mr. Nettle pa je polinteligenten orjak najnižjega sloja, ki se poda na maščevalni pohod, ko najde mrtvo hčerko. Ni, kaj, zgodbe oseb vlečejo, so polne hitrega dogajanja in skritih resnic. Povrhu je tu ruvanje za oblast med različnimi frakcijami v mestu. Moti pa, da razvoj likov ne doseže prave globine in da pisec bralca privlači zlasti s tempom namesto s poglobljenostjo. Dilla skuša recimo predstaviti kot mevžo, vendar izpade samo plehek. Zahtevnejši čitavci zato ne bodo navdušeni in upati velja, da se avtor, ki je bil pred tem zaposlen kot dizajner in programer serije iger GTA, izpopolni v peresnih veščinah. Morda to doživimo v nadaljevanju Penny Devil, ki izide maja. Je pa knjiga po drugi strani berljiva in štorija je dovolj privlačna, da ne izgubiš zanimanja. Predvsem glede tega, kaj hudiča se skriva na dnu brezna. ***Flegma***


Harryjezakon.com
PRIPELJITE SVOJO DOMIŠLJIJO NA PAŠO!
Mladinska knjiga Založba, d.d., Slovenska 29, 1000 Ljubljana

IN THE NAME OF THE KING

“V imenu kralja, zgrabite ga!”

Uwe se ozre in pomisli, da bi bežal, toda soldati se zgrnejo nadenj. Odvedejo ga v grad, kjer ga na prestolu čaka vladar Gledalec. Ta gromovito pove:

“Končno smo te dobili, razbojnik Uwe Boll! Že leta trepetamo, ko vdiraš v hiše in ljudem s črno magijo jemlješ oči. Pa tudi koprofilski zmikavt si. Ko si kradel zaklade mojega brata Špilavca, vojvode dežele Pinjau, si z lijavico ponečedil vsak dragulj, da ga več ne očisti nobena perica. Zdaj smo ti pak zaplenili novo coprniško pripravo. Videti je kot nedolžen kolut z napisom In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale. Po igrici, hm? Toda podobice, ki so na traku v njem … Bog se usmili!”

● **Nastopajo mišičnjaški obritko Jason Statham, John-Rhys Davies (Gimli iz LOTRa), vedno slaboritni Ron Perlman, prsata Leelee Sobieski in Ray Liotta. Vse to pri uwejizmih seveda ne pomaga.**

“Aber, aber, vaša gnada, to so insinuacije! Saj vidite, da manjka moj podpis – zadeva je vkup dana tako, da opazovalcu oči ne padejo takoj sceloma iz jamic! Je boljša kot Bloodrayne ter Alone in the Dark, na nivoju Dungeons & Dragons!”

“Brez izgovorov, ti zeljna plesen. Si mislil, da ne bomo videli tvoje amaterskosti, če boš kopiral belega maga Petra Jacksona?! Ha! V kolut si v stilu Gospodarja Prstanov natlačil zgodbico iz srednjega veka o vojščaku, ki gre fentat krutega maga; sabljanje; bitke z orki in temačneži na konjih; joškato paladinko; ter nekaj humorja. Pošastkov, ki se sami zažigajo in se katapultirajo na ljudi, pač ne vidiš vsak dan.”

“Ach, visočanstvo, počaščen sem …”

“Mirno, ti smrdljiva klobasa. Čarovnija je vseeno močna in ubije center za dober okus. Nisi si mogel kaj, da ne bi redkim solidnostim, ki si jih pobral na Jacksonovem zeljniku, pariral z neumnostmi, pompoznostjo in naivnim koncem. Celo tehnično solidni kadri in posebni učinki so nekako zlagani, kot je zate značilno. In hkrati si spet pripravil zvezdnika, da je videti, kot bi požrl štil od metle.”

Vstopi Ray Liotta, kamnitega frisa reče: “Tako je,” in odide.

“Zato te kljub temu, da si se malce popravil, obsojam na ždenje v grajski ječi, kjer ti bomo stalno vrteli izdelke dobrih režiserjev. Odvedite ga!”

Uwe: “Nnneeeee … ggrrrhh … ” Vrata se zadrlesknejo, a še preden ga pogoltne kamen, med zidovi odmevne obljuba: “Vrnil se bom!” Spremlja jo peklenski krohot. ***Sneti***

In the Name of the King je čez Lužo štartal, dočim ga tod še strahoma pričakujemo.

THE SPIDERWICK CHRONICLES

Holly Black in ilustrator Tony DiTerlizzi sta Spiderwickove knjige spočela leta 2003 in z njimi požela precejšen uspeh. Peterico osrednjih imamo tudi v slovenščini, zbrane pod imenom Skrivnost hiše Pajkovski. Po vrsti gredo takole: Knjiga o škratih, Kamen vsevid, Lucijina skrivnost, Železno drevo in Strašni Mulgarat. Poleg odvrtkov je v tujini že štartala nova serija, ki v uvid vzame druge junake. Knjižice so v prikupnem majhnem formatu in na prvi pogled podobne mrakobno razposajenemu Lemonyju Snicketu. A čeprav sta oba niza namenjena prednajstniškemu bralstvu, je Snicket zabavnejši, medtem ko Spiderwick seže nekoliko globlje. Številne, kvalitetne ilustracije so organsko vpete v zgodbo in nosijo značilni umetnikov pečat, ki smo ga doslej lahko občudovali na kartah Magic: The Gathering.

Film vsebuje premešano in nekoliko spremenjeno zgodbo vseh petih delov. Trije otroci se z mamo vselijo v zapuščeno staro hišo, vredno Adamsovih. Eden od dvojčkov, Jared oziroma Jure, je nekoliko problematičen in okrog njega se tako knjige kot film najbolj vrtijo. Simon je bolj umirjen ljubitelj živali, medtem ko je Marinka tipična starejša sestra in svoj položaj utrdi z znanjem sabljanja. Med brskanjem po podrtiji pride na plano skrivnostna knjiga, ki jim odpre oči za vzporedni svet čarobnih bitij. Za začetek v hiši domuje palčkasti Kapič in omenjene zapise srdito brani. A čeprav se hecko po hulkovsko spreminja in ga je treba stalno pojiti z medom, prave težave prežijo zunaj. Hišo obdaja zaščitni obroč, okrog katerega se gnetejo horde krastačastih krotomavhov in ostale pravljične raje. Bukva je namreč ultimativni vodnik po magičnem svetu in v rokah tistega, ki zbrane informacije poseduje, je velika moč. Baronovi otroci se tako spopadejo z nalogo varovanja nadležne enciklopedije, nad njimi pa preži senca zlobnega velikana Mulgarata.

● **Škratomavh je tolovaj, ki se ne more upreti slastnim pernatim prigrizkom.**

Če bi gledala le domišljijski vidik zgodbe, bi bil Pajkovski povprečna otroška fantazija, ki za odraslega ne premore dovolj zagona. Nabor zlobnikov je enostaven in brez posebne globine, paradižnikove bombe so iz petošolčevega domišljijskega spisa, prav tako splošno zapletanje in razvoj štorije. Zrelejši bodo bolj cenili elemente psihološke drame. Pustolovščino temnijo oblaki razpadle družine, kjer je kar nekaj agresije, močnih čustev in napetosti. Igralska zasedba, posebej Freddie Highmore v vlogi obeh dvojčkov, je kul in razmere zelo dobro poustvari. K resnejšemu vzdušju pripomore tudi, da so mulci nekaj let starejši kot v knjižni predlogi. A kakorkoli ga vzameš, globljih sledi film v tebi ne pusti, zato je čeber kokic pripočljiva oprema. ***Navi***

Vila Pajkovski bo na vselitev pripravljena 20. marca.

10.000 BC

Jezusmarija, pa ne še en film za mulce! Ampak natanko to je 10.000 BC, Emmerichov kvazi zgodovinski kvazi spektakel, ki ima z dejansko hištorijo toliko zveze kot neandertalec z mikrovalovko. Nemudoma pozabite na kakršnekoli želje po realizmu ali zgodovinski natančnosti, kajti indijanskoidno pleme zgodnjih ljudi, ki ga spremljamo in se v mrzlih gorah ukvarja z lovom na mamute, najbolj zanimajo romantična ljubezen, čarovništvo ter lepo postrižene bradice. Iz prikolice se je dalo sklepati, da bo film nem, kar bi bilo navsezadnje logično. Toda vsi so preklemano zgovorni, seveda v angleščini z naglasom, pri čemer že v štartu težko potlačiš smeh. Podnapisi se pojavijo, ko uletijo nepridipravi arabskega videza (itak) na konjih in odvlečejo s sabo nič kaj kosmato baburo glavnega junaka, ki se nato odpravi za njo. S kolegi preči gore, se znajde v džungli, v afriški savani in na koncu v nečem, kar je podobno Egiptu, ne da bi se upehal. Tam priredi upor sužnjev naključnemu zlobnemu faraonu, da pa bi film izpadel sodoben, happy end ni čisto pravi.

● **Pisec scenarija je v štorijico napletel hvaležne zveri in prerokbe ter ukradel cele kose raznoraznih filmov, od Apokalipta do Konana.**

Okej, nesmiselno je razpravljati o zgodbi, likih, dialogih, enotnosti prostora & časa in podobnih rečeh, saj to dandanes ne zanima nikogar, ki ima manj kot oseminštirideset let. In če že, tak človek ni del publike za 10.000 BC, ki hoče ugajati zlasti dvanajst, trinajst let starim mulcem. (To je razlog, da je nasilje tako sterilno, saj je moral studio Warner doseči rating PG-13.) Ki so jim povrhu že tako oprali možgane, da kot mali avtomatončki navdušeno požrejo vse, kar jim servirajo, samo če poka. A žal 10.000 BC krahira tudi tu. Otvoritveni lov na mamute je kul, vendar sledijo dosti preredki bojeviti akcijski prizori s 3D animiranimi živalkoti, da bi se film ognil moreči dolgočasnosti. Sabljezobi tiger je čisto neizkoriščen in edini drugi monstrumčiči, neke krvoločne nojevske ptičurine, so bolj smešni kot impresivni. Namesto da bi poskrbel za orenk borbe in se spremenil v trapast, a uživalen akcijski tobogan, se film raje jemlje resno in nabija z moronsko štorijo, v kateri magični elementi izpadejo pomilovanja vredni.

Na levi opisani In the Name of the King je enako butast kot 10.000 pred našim štetjem, a ima toliko občutka, da se zna pohecati na svoj račun. Emmerich, specializant za velikopotezne kokičaste spektakle (Godzila, Dan neodvisnosti, Univerzalni vojak), je za kaj takega preveč napihnjen. ***Sneti***

Vsled spora med distributerjem filma Blitzem in Kolosejem so začeli 10.000 BC sukati le v Planetih Tuš (Maribor, Celje, Novo mesto). Roko na srce je vseeno, če ga ne bi.

NORA HIŠA ANIMEJEV

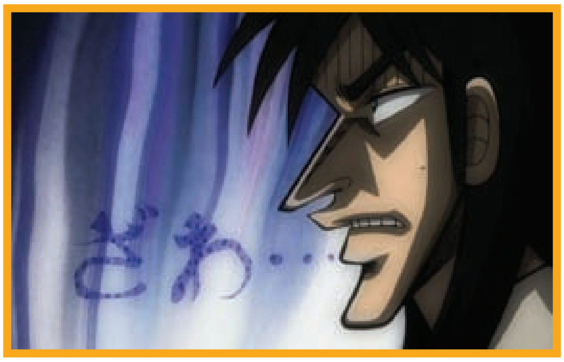
Januarja smo pokazali, da ime velikega podjetja ne zagotavlja dobrega animeja in da lahko za kvatiteto jamči en sam avtor. Toda LilDragon je mnenja, da se ni odveč pokloniti kakemu dobremu velikemu studiu. Takemu, kakršen je Madhouse.

Že ime Madhouse je privlačno – Hiša norcev, kjer je občasno res najti odbite ideje v široki paleti odličnih serij in filmov. Tisti, ki ste z animeji že od malih nog, boste poznali Ace vo nerae! (Jenny, la tennista), medtem ko ima večina animeljubcev itak v glavi njihov legendarni film Ninja Scroll, ki so ga manj legendarno nadaljevali s serijo pod istim naslovom. Tisti, ki prisegate na moderne animeje, boste prepoznali naslove, kot so Death Note, Kaidži in Paradise Kiss. Poleg tega je Madhouse priskočil na pomoč pri animaciji skoraj vseh uspešnih filmov kultnega studia Ghibli.

V bistvu bi lahko njihove najboljše izdelke naštevali v nedogled – in na koncu ugotovili, da smo izpostavili praktično ves njihov repertoar. Razlogov za to je več.

Najboljši producenti in režiserji

Znova gre poudariti, da nima samo Ghibli dobrih režiserjev. **Masao Marujama**, ki je eden od ustanoviteljev Madhousa, je bil producent animejev Barefoot Gen, Monster, Boogiepop Phantom, DNA^2 in Tendžo Tenge, se pravi naslovov, ki so se vtisnili v animejsko zgodovino. Drugi izmed ustanoviteljev je **Osamu Dezaki**, odličen režiser, ki je kariero začel z znanstveno-fantastičnim Astro Boyem in se prek Berusaiju no bare (Lady Oscar) prebil do Aira in Clannada. V tem paketu je tudi **Rintaro**, ki ga boste starejši ljubitelji poznali po Galaxy Express 999, iskalci nenavadnega pa po filmih Manie-Manie Meikju Monogatari ter Metropolis. In dodajmo še scenarista ter režiserja **Jošiakija Kavadžirija**, ki je med drugim režiral skrajnosti, kot sta Ninja Scroll ter nedavna ameriška produkcija Highlander: The Search for Vengeance. Vsekakor impresiven nabor nadarjencev!



Kaidži je špičast, kamorkoli pogledaš, in ima grdo navado, da vsako nadaljevanje zaključi v najbolj napetem trenutku.

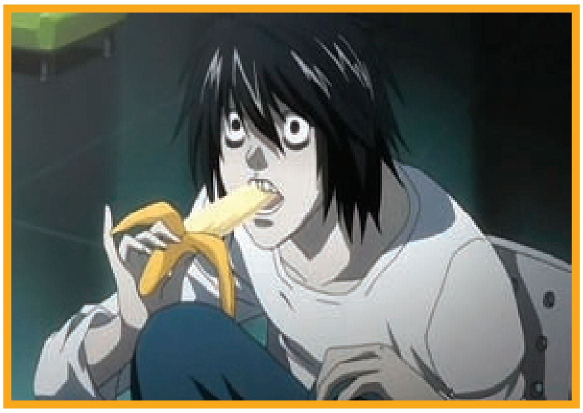
Death Note

Madhouse nima samo odbitih idej, pač pa tudi dobičkonosne. Tako so po velikem uspehu mange **Death Note** (**Tsugumi Ooba** in **Takeši Obata**) zadevo kmalu predelali v animejsko verzijo, ki je naštepala 37 nadaljevanj in jih kasneje začinila še s posebno zaključno epizodo. Tako lahko polnijo blagajne samo nekaznovani umori. Light Jagami v roke namreč dobi zvezek smrti in njegovega lastnika Rjuuka, enga od angelov smrti. Vsakdo, čigar ime zapiše v zvezek, se stegne, dopisati pa more tudi način smrti. Čeprav se Light pravičniško loteva zgolj kriminalcev, mu je policija kmalu za petami, hkrati pa tudi kopica oboževalcev. Mladež je idejo pograbila kot nemško nutello in kmalu so se po svetu začeli pojavljati 'zvezki smrti', mimogrede pa še dva japonska igrana filma in seveda več iger, ki jih boste lahko obračali, če si lastite DS in znanje japonščine. Jasno je, da bo sledila ameriška predelava zgodbe, ki ima vse, kar potrebuje blockbuster: temačnost, umore, prevare, odlična junaka in celo bejbe.

Piano no mori

Če smo rekli, da je Madhouse značilen po odbitih idejah, je njihov zadnji celovečerec **Piano no mori** vsekakor na vrhu seznama. Je lekcija o tem, kako iz statične teme, kakršna je igranje klavirja, narediti zares dinamično zgodbo. No, presenetljivo ni, saj so tudi iz kolesarske tekme (**Nasu – Andalusia no natsu**) uspeli narediti romantično dramo.

Piano no mori se vrti okoli dveh dečkov: premožnega in izurjenega pianista Šuja ter revnega in spontanega Kaija, ki je slučajno našel klavir in se ga sam naučil 'uporabljati'. Šuju se nasmiha obetavna kariera za belo-črnimi tipkami, medtem ko Kai o tem niti razmišlja ne, dokler ga slavni pianist ne izzove, naj nastopi na velikem tekmovanju za najboljšega mladega pianista Japonske. Fanta se tako vsak po svoje srečata s pritiskom, strahovi in željami, dočim nevarnost osladnosti prežene odbiti Kaijev značaj, ki spominja na kako majhno žival. Skratka, svojevrsten **Billy Elliot** v animejskem svetu, ki ga spremlja odlična klasična muzika.

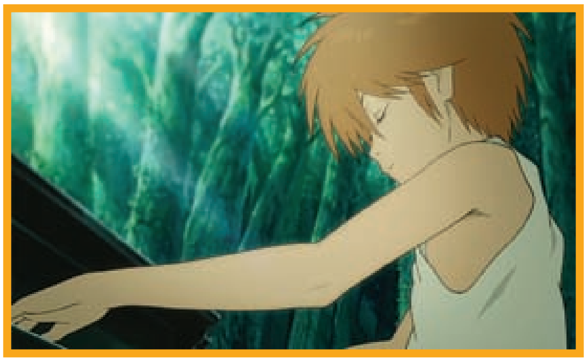


Zgleda perverzno, ampak ni. Tip je tako odbit, da verjetno niti vedel ne bi, kaj perverzno je. Je pa, kot vsi odštekanci, na svojem področju genij. In ima rad banane.

Kaidži

Kaidži je ena bolj nenavadnih serij zadnjega časa, ki izstopa zaradi odsotnosti žensk in nenavadnega videza likov. Kaidži je zguba, ki se utaplja v alkoholu in igrah na srečo, nakar pristane na igralniški ladji, kjer se mafija zabava s svojimi dolžniki. V šestindvajsetih nadaljevanjih se mora prebiti skozi različne preizkuse, ki si jih je izmislil risar mang **Nobujuki Fukumoto**, znan po svojih nenavadnih zgodbah ter tisoč in eni igri na srečo, ki jo v njih uporablja.

Tako je Madhouse zopet dokazal, da zanje ni nič preveč nenavadno, in upati gre, da bodo to pokazali tudi v svojem naslednjem filmu, **Yona Yona Penguin**, ki bo prvi Madhousov anime v 3D tehniki. Režiral ga bo prav Rintaro. Mimogrede, Wild Bunch so si že zagotovili evropsko distribucijo, tako da imamo možnosti, da zadevo izkusimo s slovenskimi podnapisi. Sugoiiii!



Kaijeva najljubša dvorana je gozd, v katerem stoji uklet klavir. Pobu prinese armado tečnih duhov slavnih skladateljev.

Krepostni napoj

Dvorni mag je z vilico nejeverno potrkal po obodu vrča brez dna, ko se je ta pred njegovimi očmi že v četrto začel prazniti takoj, ko ga je napolnil z rujnim vincem. Kot omotičen je strmel v droben vrtinec, ki se je ustvaril v gladini žlahtne kapljice in skozi katerega je vino izpilo samo sebe. Razočarano je obrnil vrč in si v čašo natočil poslednjih nekaj kapljic, ki so ušle vrčevemu nenasitnemu goltu, vodečemu neznano kam.

Le kje se je uštel tokrat, se je jel spraševati. Brezdanji vrč bi moral početi ravno nasprotno od tega, čemur so bile priča njegove oči. Ko si ga enkrat napolnil s poljubno tekočino, se ne bi smel več izprazniti, dokler nadenj ne bi priklical preprostega prekinitvenega uroka. A tokrat ni storil ničesar podobnega. Ne zdaj, ne v enem od prvih treh poskusov. In namesto, da bi užival v vrhunski letini, ki jo je kralj velel postreči v prvem hodu in za katero se je nadejal, da jo bo po zaslugi čarobnega vrča srkal ves večer, bo zdaj obsojen na malce boljšo kislico. Kislico, ki je na mizo hodila zdaj, ko so ga imeli gostje v veliki dvorani že rahlo pod kapo. Bežno se je ozrl, če bi se slučajno kje prikazal kdo z mesijanskimi nagnjenji, a ker povod za zabavo ni bila poroka, obenem pa so živeli v politeistični kulturi, je odgnal jalove upe, da bi se voda pred njim spremenila v žlahten letnik.

Z žlico je odsotno brodil po ježevem golažu. Tega so postregli kar v ježevem kožuščku, ki so ga od znotraj obložili s testom in ga rahlo zapekli. Jed je bila resda enkratna na pogled, a kaj, ko sklede zaradi bodic nisi mogel prijeti in je neprikladnost rahlo kvarila gurmanski užitek. A na srečo je bila to edina taka hrana tega večera. Vse ostalo, od veprovih ličnic v gobovi omaki in polnjenih škrjančkovih kljunov do paštete iz hipogrifovih jeter ter prekajenih sfinginih krač, so postregli na pladnjih in krožnikih. Nekaj je bilo neizpodbitno. Kralj je imel rad eksotične stvari, naj je šlo za hrano ali za ženske.

In žensk se je nocoj okoli njega kar trlo. Temnopolte lepotice belih nasmeškov iz nižav ob vročem morju, za katere se je šušljalo, da lahko moškega do vrhunca pripravijo samo z besedami. Blede, a rdečelične krasotice iz vasi na severu, ki so topile led s pogledom. Poltene device bakrene polti iz stepskih pokrajin, izurjene v poznavanju najbolj sprevrženih moških želja. Tetovirane divjakinje iz močvirskih predelov na vzhodu, katerim naj bi se po žilah pretakala živalska kri. Zvijale so se v slastnem plesu, medtem ko jih je vladar polival z medico iz svojega keliha in jih tleskal po zadnjicah s prsti, od katerih se je cedila mast. Oči so mu poželjivo plesale po mladih telesih, ki se mu bodo kasneje pridružile v kraljevi postelji. Praznoval je šestdeseti rojstni dan in nocoj jim bo pokazal, da je še vedno krepak moški, ki si lahko vzame vsako, ki si jo poželi, in to, kolikokrat se mu zahoče.

* * *

No, ja, skorajda, kolikokrat se mu zahoče, če je koliko število med ena in dve. Leta so terjala svoj davek in četudi se je vladar še vedno ponašal z dolgimi lasmi in nič kaj upadlimi mišicami, je bil to bolj zunanji blišč kot kaj drugega. Zato se je večer poprej na skrivaj sestal z dvornim magom in zahteval, da mu pripravi napoj, ki ga bo obdržal pri močeh skozi vso noč.

»Pa glej, da česa ne zašuštraš, kakor ti je v navadi,« mu je zabičal kralj. »Sicer bo tvoja glava krasila grajsko obzidje!«

Mag se mu je uslužno priklonil in se vrgel na delo – a kaj, ko ni opazil, da ju motrijo skorajda neuzrljive oči. Ko se je namreč kralj odpravil skozi vrata magove delovne sobane, jo je na drugem koncu skozi luknjo v steni zapustila še razdrapana podgana. Smuknila je na hodnik in se pod okriljem senc med hojo spremenila v moža. Ta je, zavit v črno ogrinjalo, odhitel na drugi konec gradu, kjer so se v eni od praznih temnic v krogu sedeli še trije enako oblečeni možje.

»Kaj bo dobrega?« ga je pozdravil eden od njih.

»Kralj je prosil maga Odsmoda, naj mu zvari napoj za spolno moč.« je odvrnil bivši podganjek. »To je naša priložnost. Če mu uspemo primešati strup, se lahko končno znebimo kralja in na prestol postavimo vas.«

»Enkratno. Kaj predlagate vi, ki ste strokovnjak?« Prvogovorec se je obrnil k suhljati postavi, ki je na vse prisotne delovala nelagodno. Izpod kapuce je namreč v somrak temnice s hladno modro svetlobo brlelo čarobno oko, s katerim je coprnik Zavdal nadomestil lastno, ki ga je že pred leti izgubil med dvobojem. »In kolikokrat naj vas še prosim, da v temi nosite prevezo. Tole vaše oko je čisto preveč srhljivo.«

Tanki žarek modre svetlobe je zamrl. »Če nimate nič proti, bi uporabil izloček leviatanove spolne žleze. Ne ubije takoj, ampak žrtev najprej omami, smrt pa nastopi med spancem. Konec koncev nam je le vladal skoraj štirideset let in ima pravico umreti dostojanstveno.«

»Če mene vprašate, bi raje plačal kaki divjakinji, da mu zarije nož v grlo,« se je oglasil četrti, a so ga ostali trije s polglasnim negodovanjem in neodobravajočim majanjem z glavo utišali.

* * *

Dvorni mag Odsmod se je zbudil z gromozanskim mačkom. Topo razbijanje v glavi je malenkostno ublažil pogled na žensko, ki je ležala ob njem. Poskušal se je spomniti, kaj vse sta počela ponoči, vendar je bila meglena koprena alkoholne omame premočna, da bi jo lahko predrl. No, najbrž sta počela obilico stvari, saj si je prihranil nekaj napoja, ki ga je zvaril za kralja, in ga ob vrnitvi v svoje sobane spil, da bi tudi sam lahko preživel potno noč, polno naslad.

Prekobalil se je na bok in pobožal spečo dekle po čvrstih dojkah. Ko se je nekaj časa s prsti poigraval z njenima bradavičkama, da sta otrdeli, se je temnolaska prebudila in ga pogledala z motnimi očmi.

»Kako ti je bila všeč noč z neukrotljivim tigrom, mucka?« jo je bahavo pobaral.

»Kakšnim tigrom neki. Bil si kot staro ščene. Legel si v posteljo, ugotovil, da ga ne moreš spraviti pokonci, in zasmrčal.«

»Kaj? To ne more … Se šališ? Reci, da se šališ, prosim. O drek! O drek! Odrekodrekodrek!«

Sunkovito se je pognal iz postelje in čisto pozabil na glavobol. Stekel je k polici in z nje vzel v usnje vezano knjigo. Živčno je začel listati po njej, ko mu je z obraza izginilo še tisto malo barve, kar jo je imel.

Zmotil se je. Namesto napoja za krepkost je kralju namešal napoj za krepost, ki so ga nekoč uporabljale žene, da jih možje niso varali. Napoj za krepkost je sicer nadgradnja krepostnega, a kaj, ko je spregledal, da bi moral zvarku primešati odmerek sicer smrtonosnega izločka leviatanove spolne žleze. V tem napoju namreč deluje ravno nasprotno, saj le-ta v kombinaciji z zdrobljenimi samorogovimi kopiti in luskami morskih deklic postane poživilo brez primere.

Po sobi se je razleglo močno trkanje, ki je prihajalo od vrat.

»Odpri mi, mag, rad bi se pogovoril o tvojem napoju, ki si mi ga zmešal včeraj.«

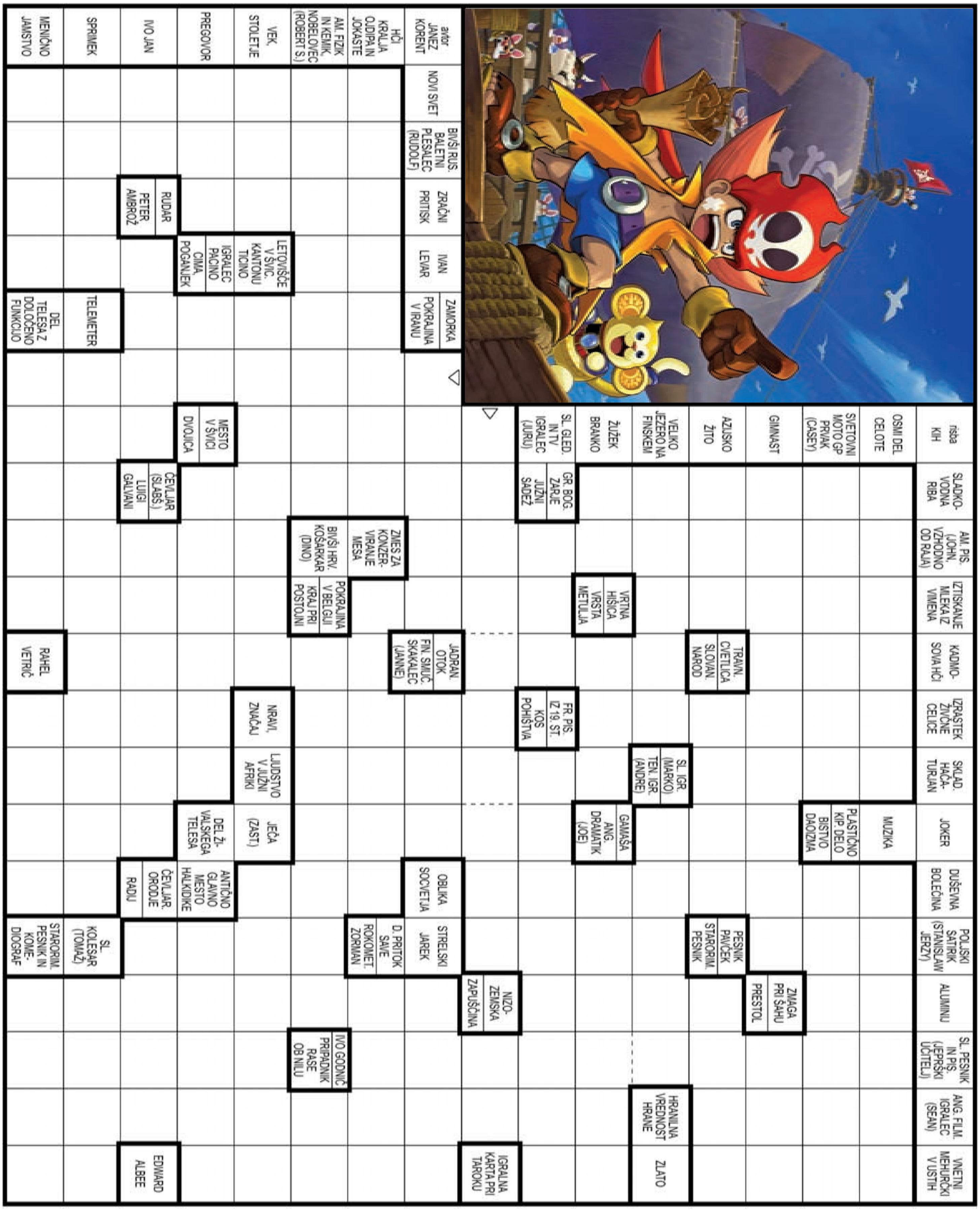
Odsmod je prestrašeno odprl vrata in se zadenjsko odmaknil od njih. Pričakoval je, da bo kralja spremljal rabelj in mu kar na licu mesta odrobil glavo. Trdno je zamižal, stisnil zobe in nemo žebral molitvice vsem bogovom, kar jih je poznal. Tresavo je čakal, da ga prebode hladno jeklo, ko je okoli sebe začutil krepke kraljeve roke, ki so ga prižemale k prsim.

»Neponovljivo, dragi moj Odsmod, neponovljivo,« je v veselem zanosu zvenel kraljev glas. »Take noči nisem preživel že dolgo. Oh, kako so se zvijale in predle od ugodja ter klicale po še. Pokazal sem jim, kdo je njihov kralj. Moral bi me videti, ko sem si vzel dve naenkrat. In še prijateljski nasvet: če imaš pri sebi zaobljen baziliskov krempelj, se ga ne brani uporabiti, če veš, kaj mislim.« Prasnil je v smeh in lopnil maga po ramenih. »Zdaj pa mi brž zvari še eno merico napoja in mi ga pošlji po slugi! Pa urno, rjavolaska iz Medvedjega gozda komaj čaka, da mi zlošči žezlo.«

Osuplemu magu je v roke vrgel veliko mošnjo zlata in se žvižgajoč vrnil k cvetoberu lepotic, ki ga je čakal v kraljevi spalnici.

StricBedanc

KRAŽKA


avtor JANEZ KORENT
HČI KRALJA OJDIPA IN JOKASTE
AM. FIZIK IN KEMIK, NOBELOVEC (ROBERT S.)
VEK, STOLETJE
PREGOVOR
IVO JAN
SPRIMEK
MENIČNO JAMSTVO
NOVI SVET
BIVŠI RUS. BALETNI PLESALEC (RUDOLF)
ZRAČNI PRITISK
IVAN LEVAR
ZAMORKA
POKRAJINA V IRANU
RUDAR
PETER AMBROŽ
LETOVIŠČE V ŠVIC. KANTONU TICINO
IGRALEC PACINO
CIMA, POGANJEK
TELEMETER
DEL TELESA Z DOLOČENO FUNKCIJO
MESTO V ŠVICI
DVOJICA
ČEVLJAR (SLABŠ.)
LUIGI GALVANI
ZMES ZA KONZERVIRANJE MESA
BIVŠI HRV. KOŠARKAR (DINO)
POKRAJINA V BELGIJI
KRAJ PRI POSTOJNI
JADRAN. OTOK
FIN. SMUČ. SKAKALEC (JANNE)
RAHEL VETRIČ
NRAV, ZNAČAJ
LJUDSTVO V JUŽNI AFRIKI
JEČA (ZAST.)
DEL ŽIVALSKEGA TELESA
ANTIČNO GLAVNO MESTO HALKIDIKE
ČEVLJAR. ORODJE
RADIJ
OBLIKA SOCVETJA
STRELSKI JAREK
D. PRITOK SAVE
ROKOMET. ZORMAN
SL. KOLESAR (TOMAŽ)
STARORIM. PESNIK IN KOMEDIOGRAF
NIZOZEMSKA ZAPUŠČINA
IVO GODNIČ
PRIPADNIK RASE OB NILU
EDWARD ALBEE
IGRALNA KARTA PRI TAROKU
riba KIH
OSMI DEL CELOTE
SVETOVNI MOTO GP PRVAK (CASEY)
GIMNAST
AZIJSKO ŽITO
VELIKO JEZERO NA FINSKEM
ŽUŽEK
BRANKO
SL. GLED. IN TV IGRALEC (JURIJ)
SLADKOVODNA RIBA
GR. BOG. ZARJE
JUŽNI SADEŽ
AM. PIS. (JOHN, VZHODNO OD RAJA)
IZTISKANJE MLEKA IZ VIMENA
VRTNA HIŠICA
VRSTA METULJA
KADMOVA HČI
TRAVN. CVETLICA
SLOVAN. NAROD
IZRASTEK ŽIVČNE CELICE
FR. PIS. IZ 19. ST.
KOS POHIŠTVA
SKLAD. HAČATURJAN
SL. IGR. (MARKO)
TEN. IGR. (ANDRE)
JOKER
MUZIKA
PLASTIČNO KIP. DELO
BISTVO DAOIZMA
GAMAŠA
ANG. DRAMATIK (JOE)
DUŠEVNA BOLEČINA
POLJSKI SATIRIK (STANISLAW JERZY)
PESNIK PAVČEK
STARORIM. PESNIK
ALUMINIJ
ZMAGA PRI ŠAHU
PRESTOL
SL. PESNIK IN PIS. (JEPRŠKI UČITELJ)
ANG. FILM. IGRALEC (SEAN)
HRANILNA VREDNOST HRANE
VNETNI MEHURČKI V USTIH
ZLATO

Geslo zadnje kražke je bilo PRAVI MOŠKI. Nenavadno, sploh ni bilo nobene nepravilne rešitve. Bravo vi. Na priloženi glasovnici nam pošljite tokratni slikoviti geselj. To storite seveda do nevključno petega aprilnika.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči vesol'ci:
Jaka Mur iz Ljubljana (USB-ključ 2 GB),
Igor Majcen iz Ljubljane (tazadn Hitman)
Petra Krapež iz Kranja (eni Simsi)

Nagrade:
Igrice, filmčki in ostal šoder, ki se nam svalj-ka po pisarni.

Logitech posebne predstavitve med Jokerjevci ne potrebuje. Zdi se, da je podjetje raslo sočasno z nami in je tako kot farboviti magazin zdaj pojem kakovosti ter

inovativnosti na svojem področju. Kot največji svetovni proizvajalec periferije obvladajo vse računalniške pritikline, od najhujših imišk za igre prek seksi tipkovnic do zvočniških kompletov, ki božajo vsakovrstna ušesa. Nič čudnega torej, da plodno sodelujemo že leta in da Logijevci radi nagradijo najbolj prodorne reševalce kviznikov med zvestim bralstvom. Svoje dobrote so razdeljevali že večkrat, tokrat pa so pripravili komolčenja vreden paket železnine. V njem so vrhunska spletna kamera quickcam pro 9000 z optiko Carl Zeiss, enako poželjiv naušniško-čvekalni komplet clearchat pro USB in slušalke clearchat comfort USB. Se pravi izdelkovje, za katerega se splača pomatrati z odgovarjanjem na tele skrbno zaguljene pitalice. Ugotovite prave odgovore, iz črk pred njimi sestavite skrivno geslo in ga zapečenega na dopisnico naslovite na uredništvo. Zamudniki ne dobijo ničesar, zato mazilite poštarjeve utrujene noge, da bo tovor uspel dostaviti do 5. marca.

1. Kateri med spodaj naštetimi mišoni ne spada v družbo?
f) Logitech G1
k) Razer lachesis
r) Logitech G9
g) Microsoft sidewinder

2. Kako se imenuje Logijev revolucionarni leteči glodalec?
c) Logitech freeform
d) Logitech 3D
u) Logitech MX air
o) Logitech MX revolution

3. Glavna privlačnost tipkovnice Logitech wave keyboard je:
e) komplet programibilnih gumbov za makre
s) informativni LCD-zaslonček
t) podpora hkratnemu stisku do desetih knofov
f) prijaznost dlanem

4. Na eni od ameriških univerz gostijo spletno kamero, ki neprekinjeno oddaja že:
l) 14 let
b) 12 let
p) 20 let
v) od prve številke Jokerja

5. Kaj je bil Logitechov prvi izdelek?
m) miška
i) risalna tablica
j) grafični urejevalnik
o) igralna palica

6. Iz česa izhaja ime Logitech?
a) besede logiciel, ki v francoščini pomeni softver
j) grške besede logos
c) iz besede logic oziroma logika
k) niz matematičnega izraza logaritem

Pet knjig kosmatega Harijevca dobe:
Petja Labovič iz Maribora, Luka Finžgar iz Begunj, Matija Alič s Polja, Matic Šolranc iz Pristave, Nejc Ramovš iz Mirne peči. Sporočite davčne številke, tisti, ki jih niste zapisali!

Rešitev je bila SEDEM!

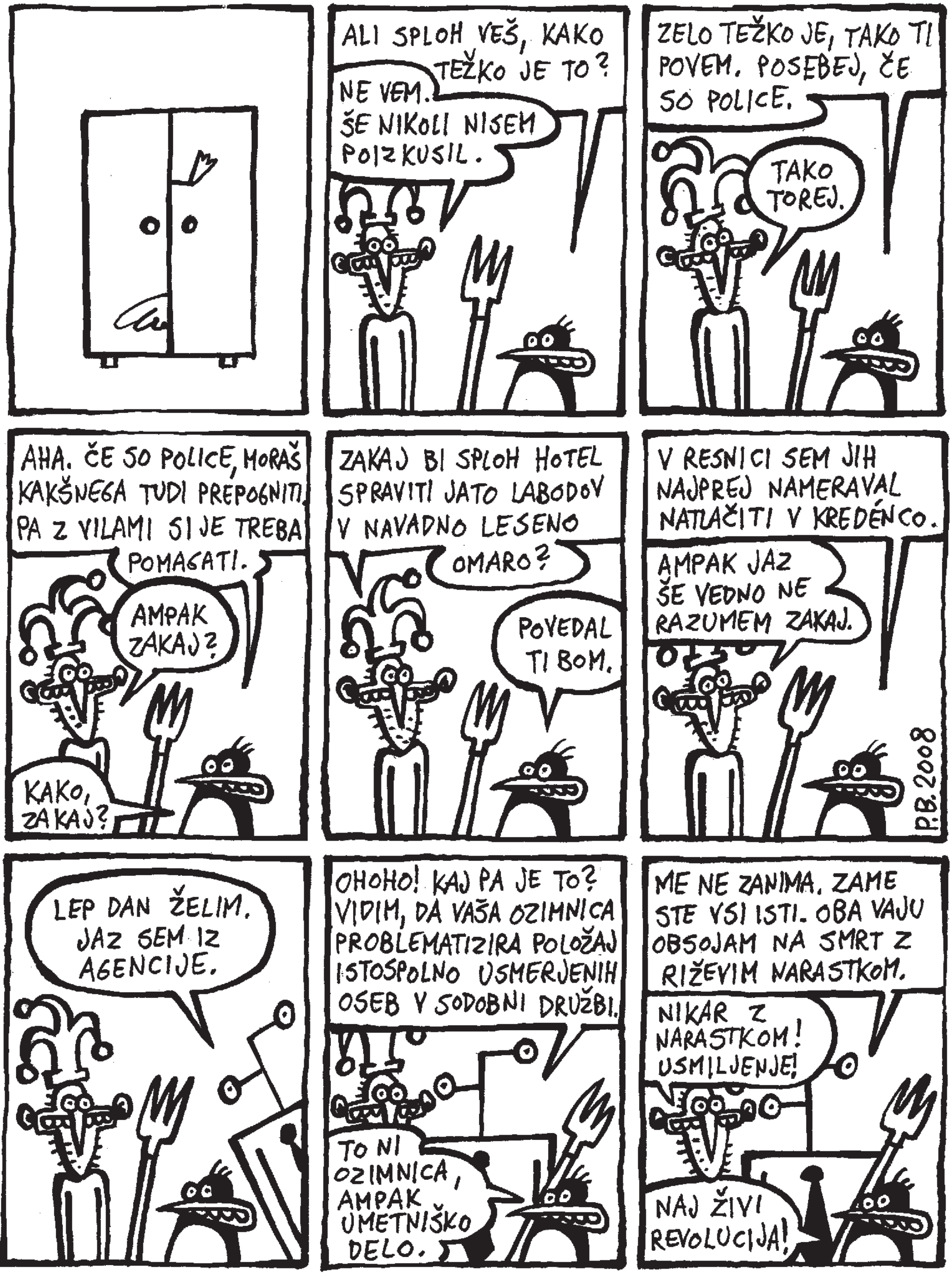
135
Joker
DVD
www.joker.si
oktober 2004, letnik XIII, 1290 SIT
Igrovje: Rome: Total War, Colin McRae Rally 2005, Locomotion, Evil Genius, FIFA 2005, Dawn of War, Star Wars: Battlefront, Conflict: Vietnam, Shadow Ops, Call of Duty: United Offensive, Silent Hill 4, NHL 2005 ...
The Sims 2
Železnina: Študentski UMTS, 16-kratni pekači DVDjev, najboljše podloge za miške, slušalke.
Oznanila: Prince of Persia 2, NFS Underground 2, Flatout, The Settlers V, Ghost Recon 2 ...

Spočetje mn3njalnika

Oktobrski Joker štiri letnice tega je bil tipična jesenska izdaja: veliko igrovja in nekaj testisovja, sama tedaj aktualna vsebina, brez prostora za kake anale, vedeže in drugačne nesmrtne prispevke. Zato je, priznamo, Joker 135 švoh vrednosti za vnovičen prebir. Opisane mišje podloge, naglavne membrane in 16-kratne zapisovalnike DVDjev so že zdavnaj zamenjali novi modeli, večini špilovja je potekel rok že davno tega in prav tako je na odpadu zgodovine opisani prvi cenejši mobilnik UMTS, študentski erik Z1010. Zastonjska video telefonija še vedno obstaja, a uporablja jo komaj kdo.

Bera iger je bila tiste dni sicer statistično povprečna, vsaj tri legende, ocenjene z najvišjimi ocenami, so pa vseeno bile – The Sims 2, Warhammer 40.000 in Rome: Total War. Prvi in drugi naslov sta zavoljo dodatkov še vedno igrana! (Nenagradno vprašanje: na izust povej, koliko razširitev za Sime 2 je prišlo.) V opisnem dvoboju hokejskega dvojčka NHL proti ESPN, oba z letnico '05 (kjer nas je avtor uvodoma razsvetlil, da resnični hokej na ledu igrajo omikani intelektualci), je pušil EA s 69 proti 89. Evil Genius (79) je bil malo zasrana, ampak načeloma solidna simulacija-strategija zlobnega veleuma. Podobno izviren, toda že zdavnaj pozabljen (če sploh kdaj kaj prida igran), je bil Ballerburg (74), srednjeveška strategija, v kateri so orožja izključno raznorazni katapulti in kanoni. (Dober citat komentatorja dogajanja v igri: »Poznam nekoga, ki ščije dlje, kot ti streljaš!«) Star Wars: Battlefield, množična streljanka po zgledu Battlefielda, je oceni 79 in nadaljevanju navzlic takisto že pokopana. Isto lahko zatrdimo za Final Fantasy XI Online, Colin McRae Rally 2005 (72), čuhapuha poslovno strategijo Locomotion (70) in nenadkriljive skoraj-3D Army može s podnaslovom Sarge's War (32). Mimogrede, če nam kdo dokaže, da je ta špil igral in preigral, mu damo šest (6) žvečilk bazooka! Konzolec je imel tedi višje povprečje. Še pomnite japanfrpjko Star Ocean: Till the End of Time (87) in vesoljsko strelsko arkado Gradius V (88)? Kakopak ju. No, če koga matra kak opis oziroma članek iz totega Jokerja, naj se zavihti na stranko, je tam objavljeno domala vse. Itak vidimo, da radi čitate stara besedila, ob tej priliki vas edinole naprošamo, da jih tudi malo pokomentirate (za strankine komentarje morate biti prijavljeni na mn3njalo). Odziv nam veliko pomeni.

Ko že omenjamo naše spletno mesto: oktobra 2004 je zaživelo v današnji obliki. Prejšnjo okorelo stran je zamenjal bogat arhiv člankov in ostalega Jokerjevega avtorskega materiala. Stranka je naše delo, od vedežev prek koledarjev do prvoaprilskih projektov, naredila nesmrtno in vedno dosegljivo. Nadalje smo stari mnenjalnik takrat nadgradili v mn3njalnik, kakršnega poznamo še vedno. Veste, da je to najbolj obiskan in priljubljen slovenski forum? Vsekakor je tudi najbolj domiseln in izviren. In ravnokar mu pridodajamo pridodatke, ki bodo pridodani še ta mesec. Se nadejamo, da se jih boste razveselili. Mi dobri, vi veseli, mi prijatlji!


ALI SPLOH VEŠ, KAKO TEŽKO JE TO?
NE VEM. ŠE NIKOLI NISEM POIZKUSIL.
ZELO TEŽKO JE, TAKO TI POVEM. POSEBEJ, ČE SO POLICE.
TAKO TOREJ.
AHA. ČE SO POLICE, MORAŠ KAKŠNEGA TUDI PREPOGNITI. PA Z VILAMI SI JE TREBA POMAGATI.
AMPAK ZAKAJ?
KAKO, ZAKAJ?
ZAKAJ BI SPLOH HOTEL SPRAVITI JATO LABODOV V NAVADNO LESENO OMARO?
POVEDAL TI BOM.
V RESNICI SEM JIH NAJPREJ NAMERAVAL NATLAČITI V KREDÉNCO.
AMPAK JAZ ŠE VEDNO NE RAZUMEM ZAKAJ.
P.B. 2008
LEP DAN ŽELIM. JAZ SEM IZ AGENCIJE.
OHOHO! KAJ PA JE TO? VIDIM, DA VAŠA OZIMNICA PROBLEMATIZIRA POLOŽAJ ISTOSPOLNO USMERJENIH OSEB V SODOBNI DRUŽBI.
TO NI OZIMNICA, AMPAK UMETNIŠKO DELO.
ME NE ZANIMA. ZAME STE VSI ISTI. OBA VAJU OBSOJAM NA SMRT Z RIŽEVIM NARASTKOM.
NIKAR Z NARASTKOM! USMILJENJE!
NAJ ŽIVI REVOLUCIJA!

1. GRATIS

balunga

Zabavne vsebine

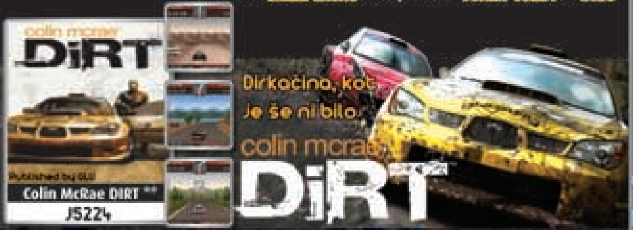
POŠLJITE SMS:
JOKER KODA na **3030**
PRIMER: pošljite: **JOKER J5224** na številko **3030**

NAJBOLJŠA IGRA IZ TV EKRANA
Lepo je biti milijonar
za igro pošljite:
JOKER IGRA na 3030
V SLOVENSKEM JEZIKU
MILIJONAR
glu

MOBILNE IGRE MESECA

Opise iger najdete na www.mobilneigre.com

Primer: Za BREZPLAČNO IGRO pošljite JOKER J5224 na 3030



Dirkačina, kot je še ni bilo.
Published by GLU
Colin McRae DIRT **
J5224

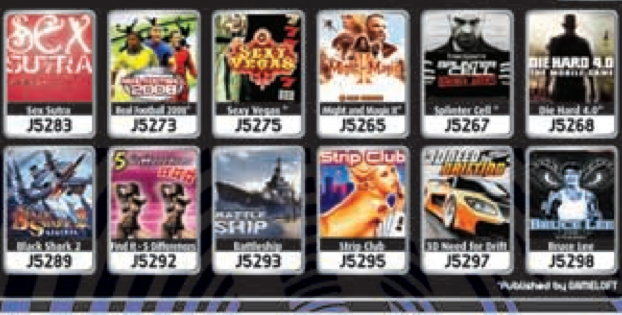
Sonic Golf**	Kasparov Chess**	Silent Hill**	Metal Gear Acid**	Total War**	Transformers**
J5222	J5223	J5225	J5226	J5227	J5228
Sega Rally**	LMA Manager**	Project Gotham**	Age of Empires 3**	Call Of Duty 4**	Sonic Jump**
J5229	J5232	J5233	J5234	J5235	J5236

**Published by GLU

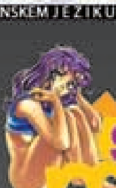
BROTHERS IN ARMS: ART OF WAR
© 2008 Gameloft
Brothers in Arms*
J5237
Najboljša streljaška igra vseh časov

Midnight Darts*	Pro Moto Racing*	KO Fighters*	Real Football Manager*	Diamond Twister*	Guitar Rock Tour*
J5238	J5239	J5242	J5243	J5245	J5246
Grey's Anatomy*	Off-Road Dirt*	Panzer General*	Prince of Persia*	American Gangster*	Rayman Kart*
J5247	J5248	J5249	J5252	J5253	J5277
Million Dollar Poker*	Beowulf*	Kobe Bryant Pro*	Nitrostreet Racing*	Heroes*	The Settlers*
J5255	J5256	J5257	J5258	J5259	J5262

ASSASSIN'S CREED
Najhujši stroj za ubijanje.
Assassin's Creed *
J5264

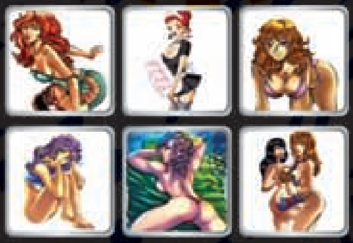

Sex Sutra	Real Football 2008*	Sexy Vegas*	Might and Magic II*	Splinter Cell*	Die Hard 4.0*
J5283	J5273	J5275	J5265	J5267	J5268
Black Shark 2	Find It - 5 Differences	Battleship	Strip Club	3D Need For Drift	Bruce Lee
J5289	J5292	J5293	J5295	J5297	J5298

*Published by GAMELOFT



sexy manga ILUSTRACIJE

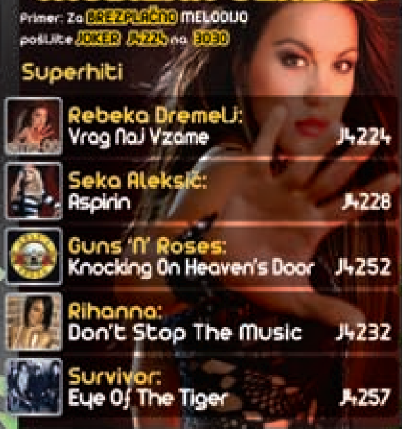
Za sexy BREZPLAČNO ilustracijo pošlji JOKER MANGA na 3030



MOBILNA GLASBA

Primer: Za BREZPLAČNO MELODIJO pošljite JOKER J4224 na 3030

Superhiti



Rebeka Dremelj: Vrag Naj Vzame	J4224
Seka Aleksić: Aspirin	J4228
Guns 'N' Roses: Knocking On Heaven's Door	J4252
Rihanna: Don't Stop The Music	J4232
Survivor: Eye Of The Tiger	J4257

>> rockmania REALTONE

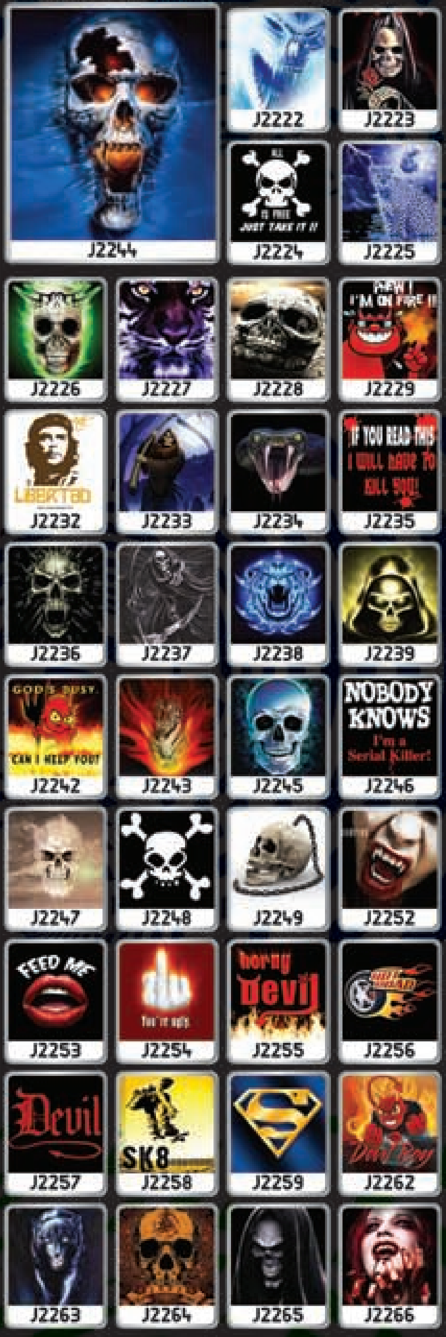
The White Stripes: Conquest	J4239
Foo Fighters: Long Road To Ruin	J4242
Linkin Park: Shadow Of The Day	J4243
Azra: FA-FA-FA	J4244
Billy Idol: Rebel Yell	J4245
Lynyrd Skynyrd: Sweet Home Alabama	J4246
Bon Jovi: Livin' On A Prayer	J4247
Divlje Jagode: Motori	J4248
Deep Purple: Smoke On The Water	J4249
Iron Maiden: Number Of The Beast	J4253
Red Hot Chili Peppers: Under The Bridge	J4254
Joan Jett & The Blackhearts: I Love Rock & Roll	J4255
Marilyn Manson: Heart-shaped Glasses	J4256
Guns 'N' Roses: Sweet Child Of Mine	J4258
Police: Every Breath You Take	J4259
Dire Straits: Sultans Of Swing	J4262
Queen: We Are The Champions	J4263
The Rolling Stones: Angie	J4264

>> superhiti REALTONE

Bellami: Ne bom ti pravil (DJT by DNE 2008 rmx)	J4223
Langa : Za svobodo divjega srca	J4225
Luna ft Halid Bešlić: Ulica uzdaha	J4226
Maroon 5: Won't Go Home Without You	J4229
Pero Lovšin: Moja mama je strela	J4233
Timbaland Ft One Republic : Apologize	J4234
Colonia : Pod sretnom zvijezdom	J4235
50 Cent Ft Justin Timberlake : Ayo Technology	J4236
Tose Proeski : Moja	J4237
Nelly Furtado Ft Missy Elliot : Do It	J4238

OZADJA

Za BREZPLAČNO OZADJE: pošljite JOKER J2222 na 3030


JUST TAKE IT
I'M ON FIRE
LIBERTAD
IF YOU READ THIS I WILL HAVE TO KILL YOU!
GOD'S BUSY. CAN I HELP YOU?
NOBODY KNOWS I'm a Serial Killer!
FEED ME
horny Devil
Devil
SK8
J2244
J2222 J2223
J2224 J2225
J2226 J2227 J2228 J2229
J2232 J2233 J2234 J2235
J2236 J2237 J2238 J2239
J2242 J2243 J2245 J2246
J2247 J2248 J2249 J2252
J2253 J2254 J2255 J2256
J2257 J2258 J2259 J2262
J2263 J2264 J2265 J2266

TEME

Primer: Za BREZPLAČNO TEMO pošljite JOKER J7232 na 3030

J7232
J7222 J7223
J7224 J7225
J7226 J7227 J7228 J7229
J7233 J7234 J7235 J7236

*BALUNGA klub: Vsak, ki pošlje JOKER koda (koda se nahaja zraven posamezne vsebine), JOKER IGRA ali JOKER MANGA na 3030, postane član kluba Balunga ter največ 5 (pet) krat na mesec prejme galerijo zabavnih vsebin v vrednosti 1,88 €. Iz vsake galerije si lahko naloži 3 vsebine brez doplačila. Vsaka nadaljnja vsebina stane 1,25 € oz. 3,34 € za java igre. Za odjavo iz kluba pošljite SMS z vsebino GET STOP na številko 3030. Poslani SMS je zaračunan po ceniku operaterja, prejeti je brezplačen. Pogoji storitve so objavljeni na www.smscity.net. Podprti so telefoni z barvnim zaslonom, polifoničnim oz. MP3 zvonjenjem, aktiviranim GPRS in imajo v nastavitvah telefona omogočena obvestila storitev. Pomoč uporabnikom je na telefonu (02) 461 45 95 (reklamacije@smscity.net). Ponudba velja do preklica. Potrošnik lahko odstopi od pogodbe, ki je shranjena na sedežu podjetja. Ponudnik vsebin in storitev je ThreeAnts Koban&Co. d.n.o., Zg. Bistrica 22, 2310 Sl. Bistrica. Vsebine si lahko naložijo uporabniki Mobitela, Simobila in Debitela. V ceno je vštet DDV.

Trendovske igre na Vodafone live!

PRIIGRAJ SI NOKIO N95 8GB

COMMAND & CONQUER

IG AATD

EA mobile predstavlja strateško igro **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** na mobilnem telefonu. Razmišljaj strateško, obišči portal Vodafone live! in si pribori vrhunski mobilni telefon **Nokia N95 8GB!**

Vodafone live!

Več informacij in splošne pogoje najdeš na Vodafone live!

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Command and Conquer and Command and Conquer 3 Tiberium Wars are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

POŠLJI KODO VSEBINE NA 9999
IN SLEDI NAVODILOM

Poslani SMS ali nakup ne prinašata članstva v SMS-klubu!

Računalniške igre tudi na mobilnih telefonih

Colin McRae DiRT

colin mcrae DiRT

IG TAAG

EA SPORTS™ NBA LIVE 08

IG WGMW

Gothic 3 - The Beginning

JoWooD
Gothic 3 The Beginning

IG JJTP

Metal Gear Acid

METAL GEAR ACID MOBILE

IG WWJA

The Sims™ Biljard

Sims Biljard

IG MTTD

Destroy All Humans! - Crypto does Vegas

Destroy All Humans!

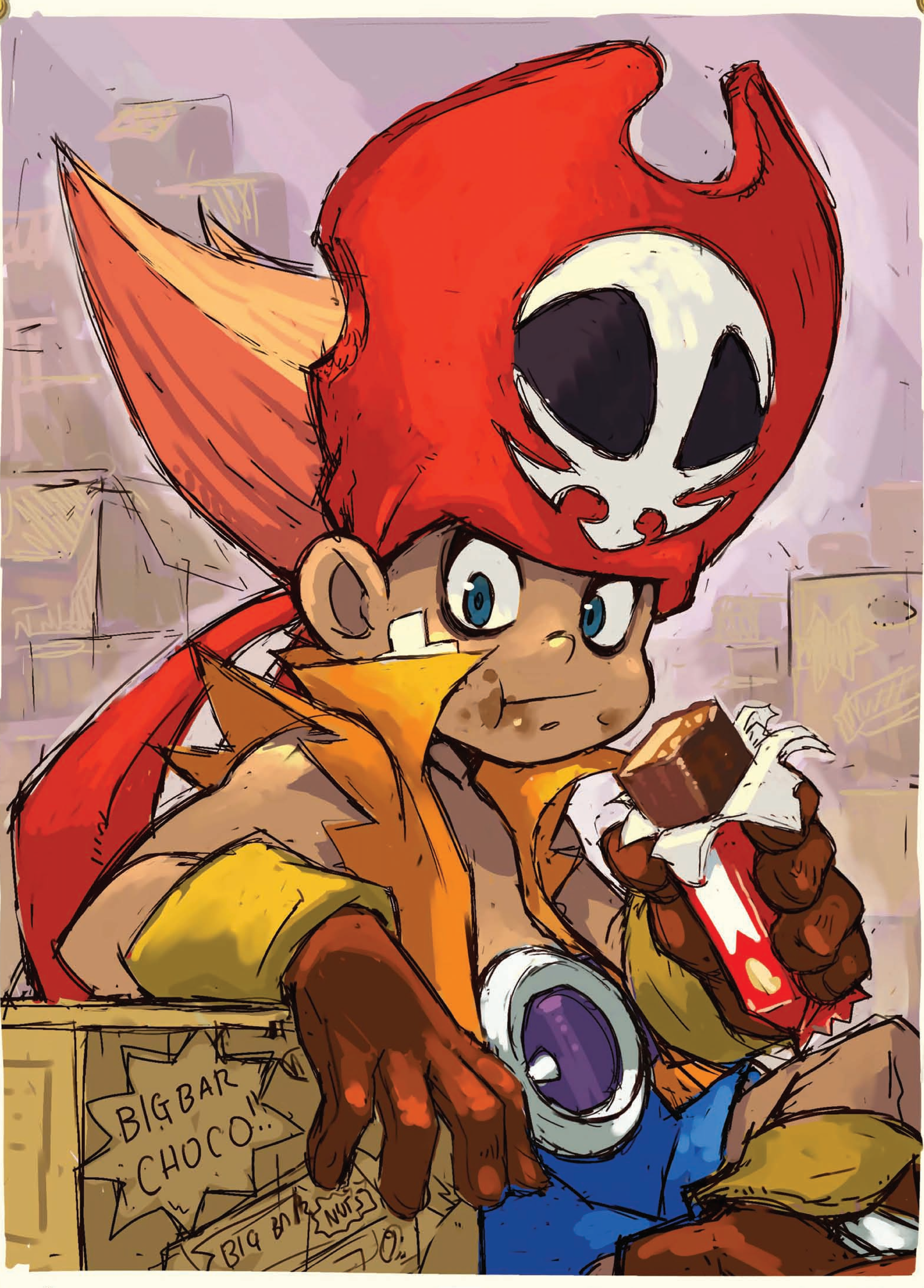
IG JJTT

"The Codemasters logo and "DiRT"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and Published by Glu Mobile under license from Codemasters." | © 2007 THQ Wireless Inc. All rights reserved. Mobile version developed by Universomo Limited, a wholly owned subsidiary of THQ Wireless Inc. Universomo and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Universomo Limited. THQ, THQ Wireless, Destroy All Humans and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. | © 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2007 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. | Gothic © 2007 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee 63, Essen, Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstrasse 40, 8940 Liezen. | © 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. All rights reserved. Developed by Distinctive Developments Ltd. METAL GEAR ACID is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Distributed in EMEA and Oceania by Glu Mobile Ltd. Terms of Use at www.glu.com. | © 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and The Sims are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

Ujemi svet

si.mobil
vodafone™

Si.mobil d.d., Šmartinska cesta 134b, SI-1000 Ljubljana | www.simobil.si


BIG BAR CHOCO!!
BIG BAR
NUTS

Joker

お宝の山にて ジョニー写す

PANDA
JOKER